

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2011 ГОДА

№02 | 330 | 2012
ФЕВРАЛЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION XBOX NINTENDO WINDO

FAMITSU
EDGE
PC GAMER

ИЗБРАННОЕ

KINGDOMS of AMALUR: RECKONING

RPG от авторов **Oblivion**,
Spawn и **Forgotten Realms**

256
СТРАНИЦ!

PS VITA
ГЕЙБ НЬЮЕЛЛ
ВЬЕТНАМ
ГИД ПО ФАЙТИНГАМ
HD-РИМЕЙКИ
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

10 ОШИБОК
FINAL FANTASY XIII

publishing for enthusiasts



4607157 100056

1 2002

(game)land
hi-jun media

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO | WINDOWS

EDGE
PC GAMER UK
ИЗБРАННОЕ

(game)land
hi-tun media

publishing for enthusiasts
4 607157 100056 1 2002

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250 P

KINGDOMS
OF AMALUR:
RECKONING

ГЕЙБ НЬЮЕЛЛ
ВЬЕТНАМ

10 ОШИБОК
FINAL FANTASY XIII

PS VITA

HD-РИМЕЙКИ

ГИД ПО ФАЙТИНГАМ

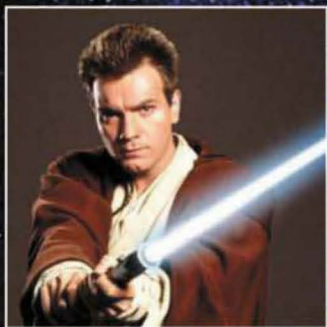
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ
ЭПИЗОД I

СКРЫТАЯ УГРОЗА

3D

FAMITSU
ИЗБРАННОЕ

Слово героев



ОБИ ВАН КЕНОБИ

Потеряли корабль дипломатической миссии, перебили кучу дроидов, скрылись в болотах Набу, встретили гунганов, проплыли через ядро планеты, спасли королеву, удрали к звездам – обычный день для джедая. Парнишка, которого мастер Квай Гон подобрал на Татуине... Плохое у меня насчет него предчувствие.



КВАЙ ГОН ДЖИН

Нам встретился мальчишка-раб с невероятным количеством мидихлориан в крови. Не знаю, кто был его отцом, а мать не хочет говорить об этом. Вполне возможно, что этот ребенок был зачат самой Силой. Я хочу забрать парня с планеты и показать его совету джедаев – он может оказаться тем Избранным, что восстановит равновесие Силы, уничтожив ситхов.



ПАДМЕ АМИДАЛА

Только что с заседания Сената. Палпатин... То есть, канцлер Палпатин – за нас! Сейчас собираемся обратно – с помощью Джа-Джа я хочу добиться союза с гунганами и отбить нашу планету у Торговой Федерации.



ДЖА-ДЖА БИНКС

С утра моя просыпайся, моя на злые машины нарываюсь, моя в приключения попадайся! А теперь моя в генерала превращаюсь, сенатора становись! Война быть теперь! Вперед, народ гунганов!



ЗНАКИН СКАЙУОКЕР

Ву-ху-у! Нет, вы видели? Видели, как взорвался этот корабль?! Это мы, это мы с R2 сделали! Чуба-а-а! * А это круче, чем гонки на карах! В триста раз круче!

* - татуинское ругательство



R2-D2

Бип-бип уип! Уи бип-бип-бип! Би-и-и-ип! Уип би-би-бип! Уип! Уип бип!

СМОТРИТЕ ВПЕРВЫЕ В 3D



РЕКЛАМА

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ ЭПИЗОД I

СКРЫТАЯ УГРОЗА

3D

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Starring LIAM NEESON EWAN MCGREGOR NATALIE PORTMAN JAKE LLOYD IAN MCDIARMID

Co-Starring ANTHONY DANIELS KENNY BAKER PERNILLA AUGUST FRANK OZ

Music by JOHN WILLIAMS Produced by RICK MCCALLUM

Written and Directed by
GEORGE LUCAS

Visual Effects and Supervision of 3D Conversion by INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC 3D Conversion by FEME FOCUS A LUCASFILM LTD. Production - A TWENTIETH CENTURY FOX Release Soundtrack Available on SONY CLASSICAL
3D.StarWars.com



В КИНО
С 9 ФЕВРАЛЯ



РЕКЛАМА



Слово редакторов

февраль 2012 #2 (330)

Мне нравится играть в футбольные симуляторы, но я никогда не буду писать на них рецензии. Я прошел L.A. Noire, но текст о ней поручил Валерию Корнееву. Я отказался ехать в пресс-тур, где показывали новые гонки, потому что это бесполезная трата денег издателя и моего времени. Все эти истории объединяет одно: есть немало игр, которые на каком-то уровне может освоить каждый, но прочувствовать их до конца, – только человек в теме. При этом необходимые знания лежат вне собственно игр.

Прошло время, когда профильный журнал публиковал новости индустрии и анонсы игр – сейчас это жанр капитана Очевидность. Нет смысла останавливаться на кодах, сочинять прохождения. В рецензиях читателей не интересуют количество видов оружия и имена монстров. Игрожур двухтысячных давно переехал в Интернет, где ему очень рады. Задача нынешних изданий об играх – наложить фильтр на ощущения геймера, обогащая их новыми красками. Ответить на вопросы. Помочь разобраться. Рассказать о том, что даже и в голову не приходило узнать самостоятельно.

В каком-то смысле, журнал – эдакий аналог телевизора. Можно играть на стареньком ЭЛТ, а можно – на HD-панели с мощным видеопроцессором.

С этого номера мы начинаем сотрудничество с британскими журналами Edge и PC Gamer. Одна из выбранных нами статей – юмористическая колонка Брайана Хау о том, как мог бы выглядеть современный шутер в эпоху Zork.

Странное дело: когда ищешь в текстовом квесте, какая комбинация слов наконец позволит продвинуться дальше по сюжету, чувствуешь себя дешифровщиком, который подбирает ключ к закодированному документу. Можно прочитать – мол, замогильный голос произносит: «Plugh», и не понять, что нужно просто повторить услышанное (то есть, напечатать в командной строке). Но все равно вот она подсказка, прямо перед глазами. Как только в авантюры пришла графика, тут же выяснилось: можно, например, осмотреть упавшую полку и не заметить прилепленный к ней кусок скотча просто потому, что он размером в пару пикселей. А ведь в годы Zork на запрос «осмотреть полку» обязательно написали бы: «К полке прилип кусочек клейкой ленты». Бездумный пиксельхантинг вытеснил дешифровку.

В общем, когда печатные журналы осваивают нанотехнологии, тоже, наверное, что-нибудь интересное вскроется.

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор Егор Тулин
Верстальщик Наташа Титова
Корректор Юлия Соболева
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Видео Юрий Левандовский

Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель
Андрей Михайлюк
dronich@glc.ru
Зам. ген. издателя по развитию
Евгений Попов
PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджер
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
Администратор
Наталья Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Филатова
filatova@glc.ru
Старшие менеджеры
Оксана АLEXИНА
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Менеджер
Мария Дубровская
dubrovskaya@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Буланова
bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер, Наталия Тулинова

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Виктория Клепикова
klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77

Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248
Подписные индексы по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

Учредитель и издатель ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 197128 экземпляров
Цена свободная



НА ОБЛОЖКЕ
Kingdoms of Amalur: Reckoning

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Electronic Arts



АВГУСТ ВОСЬМОГО

В КИНО С 21 ФЕВРАЛЯ

www.avgustvosmogo.ru

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Final Fantasy XII, Psychonauts

Благодаря усердным японцам, выкладывающим видео прохождения Final Fantasy XIII-2 в Сеть, посмотреть концовку игры можно было уже через пару дней после релиза. Точнее, не концовку, в ее отсутствие. С экрана смотрят слова «To Be Continued», Мотому Торияма в интервью улыбается и призывает всех покупать DLC. Ну какого же черта, а?



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Ретро

Триста символов – это много или мало? Полсотни слов, которые вы видите в каждом из столбцов на этой полосе, пишутся, отправляются главному редактору, копируются из письма в верстку, прочитываются вами. 300. Много или мало? Невозможно дать верную оценку, ведь они уже закончились.



АРТЕМ ШОРОХОВ

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Battle City, Xonix, Gears of War

Из переписки с главредом: «...И я по-прежнему не нашел формат. Вроде, что-то нащупывается, но до конца не вырисовывается. Не то информ-страничка какая-то, не то впечатления а-ля блогик. Среднего не вижу...»



ДМИТРИЙ КОКОНЕВ

Стаж в журнале: 1 месяц

Любимые игры: Real Girlfriend

Sonic Generations забавный, но я для него устарел. То ли телевизор плохой, то ли HDMI дешевый, то ли я просто слепну, но уследить за перемещениями ежа на расплывающемся фоне подчас слишком уж сложно. При этом игра прекрасная, мне особенно нравятся двухмерные уровни и музыкальное сопровождение (вроде как, modern remix) трехмерных.



АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Задумался над покупкой PS Vita. Причина одна, зато какая – Disgaea 3! Ну, манят меня заветные циферки в 9999 уровней. Да еще и на портативной консоли, можно не терять время в транспорте, а качаться, качаться, качаться... Честно скажу: я – манчкин, и ничего не могу с этим поделать. Просто наслаждаюсь.



АННА ЯНИЛКИНА

Стаж в журнале: 1 месяц

Любимые игры: ММО

Когда EVE Online в очередной раз проводит конкурс «Нарисуй космический драндулет», я смотрю на все эти работы и начинаю жутко завидовать. Черт с ним, с умением рисовать вазы и виноград, но вот так звездолеты чертить я бы хотела научиться. Просветите, где у нас центр космической живописи?

APB RELOADED



POLICE LINE — КАКУЮ СТОРОНУ ВЫБЕРЕШЬ ТЫ? POLICE LINE DO NOT CROSS



APB Reloaded — онлайн блокбастер с тобой в главной роли



Выбери сторону силовиков или криминалов и включайся в масштабные бои на улицах города



Создай персонажа-близнеца или же героя, совершенно не похожего на тебя



Жги резину на улицах Сан-Паро, управляя игровыми прототипами реально существующих авто



Собери собственную банду криминалов или отряд силовиков и вместе диктуйте городу свои правила

apb.4game.com



Узнай больше



© ООО «Иннова Системс», 2011. Все права защищены.
APB® является зарегистрированным товарным знаком и принадлежит Reloaded Productions, Inc.

Содержание

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



ИНТЕРВЬЮ

38 PlayStation в России

ГЛАВА РОССИЙСКОГО ОТДЕЛЕНИЯ SONY ОБЪЯСНИЛ, КАК ФОРМИРУЕТСЯ ЦЕНА НА ИГРЫ И ПРИСТАВКИ В РОССИИ И ПОЧЕМУ ВСЕ ТАК ДОРОГО

Наталья Одинцова

INDUSTRY

14 Фактические факты

КАК ЗАРУБЕЖНАЯ ПРЕССА ПОДВЕЛА ИТОГИ ГОДА

16 Nintendo в России

ГЛАВА МОСКОВСКОГО ОФИСА РАССКАЗЫВАЕТ, ПОЧЕМУ LUIGI'S MANSION 2 ПОВЕЗЛО БОЛЬШЕ, ЧЕМ THE LAST STORY

16 Авторские колонки

СВЯТОСЛАВ ТОРИК, КОНСТАНТИН ГОВОРУН, ИЛЬЯ ЯНОВИЧ, СЕРГЕЙ ДУМАКОВ, ЯНА СУГАК, СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК И ДМИТРИЙ КОКОНЕВ.

FUTURE

42 Kingdoms of Amalur: Reckoning

МЫ ПОГОВОРИЛИ С РОБЕРТОМ САЛЬВАТОРЕ О QUAKE 3
Наталья Одинцова

48 Soul Calibur V

ТРЕТИЙ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ПЯТЫЙ?
ГЛАВНОЕ, ЧТОБЫ НЕ ПЕРВЫЙ
Константин Говорун

56 Asura's Wrath

КОГДА АСУРА СЕРДИТСЯ, БОГИ ГОТОВЯТ БОЕВОЙ ПАЛЕЦ
Наталья Одинцова

58 Warface

КИЕВСКИЙ СРУТЕК ГОТОВИТ
ОНЛАЙН-ШУТЕР? OMG!
Андрей Окушко

60 Armored Core V

КСТАТИ, ЯПОНСКИЕ БОЕВЫЕ РОБОТЫ
ТОЖЕ ЛЮБЯТ ОНЛАЙН
Константин Говорун

SPECIAL

64 Лучшие игры 2011 года

В СПОРАХ РОДИЛАСЬ ИСТИНА.
МЛАДЕНЕЦ ПЛАЧЕТ И ПРОСИТ
SOUL CALIBUR
Команда «СИ»

70 Покемоны атакуют, ч. 1

НЕ СПРЯТАТЬСЯ, НЕ СКРЫТЬСЯ, ИХ
МОРАЛЬНЫЙ ОБЛИК ПЕРЕСТУПАЕТ
ВСЕ ГРАНИЦЫ
Константин Груша

76 Падение Dreamcast, ч. 2

MICROSOFT, ПИРАТЫ, DVD – ПРОШУ В
СМЕРТИ ВИНИТЬ ИХ
Константин Говорун

86 10 ошибок Final Fantasy XIII

СПЕЦИАЛЬНЫЙ БОНУС-ТРЕК ДЛЯ
МАТЕРЫХ FFXIII-ХЕЙТЕРОВ.
Сергей Цилюрик

92 Герои RPG

ОДНАЖДЫ ВОИН, МАГ И ВОР ПОПАЛИ
НА НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ
Андрей Окушко

98 Файтинги

ИЗВИНИТЕ, ВАМ ПОДСКАЗАТЬ,
ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ SOUL CALIBUR,
TEKKEN, VIRTUA FIGHTER
И DEAD OR ALIVE?
Юрий Левандовский

104 Круглый стол

ЭТИ ЛЮДИ СДЕЛАЛИ POSTAL III И
ТЕПЕРЬ РАССКАЗЫВАЮТ НАМ, КАК
КОВЫРЯТЬСЯ В НОСУ
Александр Щербаков

FAMITSU MAGAZINE

110 Запуск Vita в Японии

ЯПОНСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ
ПРИЗНАЮТСЯ В ЛЮБВИ К НОВОЙ
ПЛАТФОРМЕ. ПЛЮС ФОТОЧКИ
Команда «Фамицу»

114 Сохей Ниикава

ОН ПРИДУМАЛ DISGAEA И СДЕЛАЛ
СТО ТЫСЯЧ ЕЕ КЛОНОВ
Команда «Фамицу»

118 Samurai & Dragons

НОВАЯ ИГРА ДЛЯ PS VITA ОТ SEGA.
ПЛЮС КОММЕНТАРИИ СОЗДАТЕЛЯ
Команда «Фамицу»

122 Ragnarok Odyssey

ПОПУЛЯРНАЯ ММО ПЕРЕБИРАЕТСЯ
НА PS VITA В ФОРМАТЕ СИНГЛОВОЙ
JRP. АНТИТРЕНД!
Команда «Фамицу»

126 Gravity Daze

ИНТЕРВЬЮ С АВТОРОМ САМОЙ
ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ ДЛЯ PS VITA
Команда «Фамицу»

EDGE/PCG MAGAZINE

128 Гейб Ньюэлл

ГЛАВА VALVE ДОКЛАДЫВАЕТ
ОБ УСПЕХАХ И УЛЫБАЕТСЯ
Команда PC Gamer UK

132 Ninja Theory

РЕПОРТАЖ О СТУДИИ, ПОДАРИВШЕЙ
НАМ ENSLAVED (НАСЧЕТ DMC ПОКА
НЕ УБЕРЕНЫ)
Команда Edge

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



CROSSFORMAT

226 Звездные войны

ПОЧЕМУ В РОССИИ ДЖЕДАЕВ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ МНОГИХ МАЛЫХ НА-
РОДНОСТЕЙ? ПОТОМУ ЧТО ПРАВ БЫЛ ЛУКАС, ТАК ВСЕ БЫЛО!
Дмитрий Лопухов

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Колонна\Тевье 2 обл. | «Альфабанк» 3 обл., 193 | XX Век Фокс 3, 5 | Innova 7 | Blade 9 | Mail.ru 13, 27 | Soft
Club 25 | Edifier 33 | Ingamba 31 | wexler 37 | Журнал «Тюнинг Автомобилей» 61 | aOne 85 | tash 109 | TSW 179 |
подписка 197, 249 | Журнал TF 255

ТЕМА НОМЕРА



HIT?!

42 Kingdoms of Amalur: Reckoning

ПОКА BIOWARE ОСВАИВАЕТ ЖАНР ММО, А SKYRIM МАСТОДОНОМ БОДРО БЕЖИТ В ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД, ТРИ ТВОРЦА СОБРАЛИСЬ ПОКОРЯТЬ ФАНАТОВ RPG ЭКШОНОМ
Наталья Одинцова

136 Разработчики против издателей

КАК ОСВОБОДИТЬСЯ ОТ РАБСТВА, НО ПРОДОЛЖАТЬ ПРИ ЭТОМ ВЫПУСКАТЬ ИГРЫ?
Команда Edge

154 HD-примейки

ЭТИ ЛЮДИ ЗНАЮТ, КАК ПЕРЕВЕСТИ ИГРУ В HD ТАК, ЧТОБЫ ВАМ ПОНРАВИЛОСЬ
Команда Edge

REVIEW

158 Ultimate Marvel vs. Capcom 3

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ, А ПОЛУЧИЛОСЬ НЕ КАК ВСЕГДА
Дмитрий Коконев

160 Wizardry: Labyrinth of Lost Souls

КУЛЬТОВЫЙ RPG-СЕРИАЛ, ДАВНО УЖЕ СУЗИВШИЙ ГЛАЗА
Дмитрий Коконев

162 El Shaddai: Ascension of Metatron

ИГРА-АПОКРИФ. СЖЕЧЬ ЕЕ
Наталья Одинцова

166 Mario Kart 7

НИТРО-УСКОРИТЕЛЬ ДЛЯ 3DS
Сергей Цилурик

170 Tekken Hybrid

ДВЕ ДЕВОЧКИ НА ПАНДЕ
Юрий Левандовский

174 Rayman Origins

МАРИО ПОД МАЙОНЕЗОМ
Юрий Левандовский

180 Call of Duty: Modern Warfare 3

ТЕПЕРЬ О МУЛЬТИПЛЕЕРЕ
Святослав Торик

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 23 февраля

188 Star Wars: The Old Republic

ОДНА НОГА – В СИНГЛЕ, ДРУГАЯ – В ОНЛАЙНЕ.
Дмитрий Коконев

GAME +

194 Онлайн

ЧТО СКАЧАТЬ? ВО ЧТО ПОИГРАТЬ?
Анна Янилкина

202 Racing Mania

НАШ ПЛАМЕННЫЙ МОТОР
Юрий Левандовский

204 Mobile

ТЕЛЕФОНЫ. ОНИ СУЩЕСТВУЮТ!
Петр Головин

18 Audio/Video

ТЕЛЕВИЗОР – ВСЕМУ ГОЛОВА!
Ярослав Годына

214 Вьетнам

ОТ ИГР В РЕАЛЬНОСТЬ И ОБРАТНО
Андрей Окушко, Алексей Дубинский

226 Звездные войны

ЛЮК, ПО ПРАВДЕ ОН ТВОЙ ОТЕЦ
Дмитрий Лопухов

GAME DISTRICT

250 Cosplaymania

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ ВИДЕОИГР. NO ANIME

254 Занудный FAQ

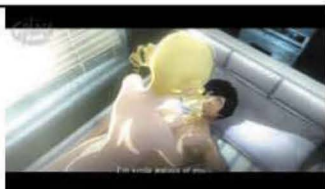
ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ



фактически

ИТОГИ 2011 ГОДА ПО МНЕНИЮ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

1UP



- ★ Наиболее заслуживающий успеха провал: Child of Eden.
- ★ Самая смелая игра года: Catherine.
- ★ Игра года: The Elder Scrolls V: Skyrim.

«ЭТО ИСТОРИЯ О ВЗРОСЛЫХ ПРОБЛЕМАХ – О СТАРЕНИИ, ПОИСКЕ СЕБЯ, БРАКЕ, ДЕТЯХ – ПОДАННАЯ В ВИДЕ СТРАННОГО ГИБРИДА RPG, АДВЕНЧУРЫ И ГОЛОВОЛОМКИ».

Destructoid



«У НАС ЗДЕСЬ АПОКАЛИПСИС, ЛАМБЕНТЫ УНИЧТОЖАЮТ ОСТАТКИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, КОТОРЫХ НЕДОБИЛИ ЛОКУСТЫ, И НАШЕ ВНИМАНИЕ ВНЕЗАПНО ПЕРЕНОСИТСЯ НА КОУЛА, У КОТОРОГО НАЧАЛСЯ КРИЗИС СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА ИЗ-ЗА ТОГО, ЧТО ОН – ХНЫК-ХНЫК! – БОЛЬШЕ НЕ ЗВЕЗДА ТРЕШБОЛА».

- ★ Самый глупый момент в видеоигре: Коул на стадионе, Gears of War 3.

- ★ Награда: Ar tonelico Qoga: The Knell of Ar Ciel.

- ★ Игра года: Portal 2.

«ТОМУ, КТО РЕШИЛ, ЧТО ЭТО ДОЛЖНО БЫТЬ НАЗВАНИЕМ ИГРЫ, НИКОГДА БОЛЬШЕ НЕЛЬЗЯ ПОЗВОЛЯТЬ ПИСАТЬ СЛОВА»

«В ЭТОЙ ИГРЕ НЕТ НИ ОДНОГО АСПЕКТА, КОТОРЫЙ НЕ БЫЛ БЫ ВЫПОЛНЕН ХОРОШО. ВОООБЩЕ ГОВОРЯ, В НЕЙ НЕТ НИ ОДНОГО АСПЕКТА, В КОТОРОМ ЕЕ ПРЕВЗОШЛА БЫ ЛЮБАЯ ДРУГАЯ ИГРА, ВЫПУЩЕННАЯ В ЭТОМ ГОДУ».

Eurogamer

- ★ Игра года: Portal 2.

«ОНА НЕ СТАЛА СЮРПРИЗОМ, КАК ОРИГИНАЛ В 2007-М, НО ОНА БЫЛА УМНЕЕ, СМЕШНЕЕ И НАШЛА ДЕСЯТКИ СПОСОБОВ ЗАПОЛНИТЬ ИГРОВОЕ ВРЕМЯ, НЕ ОПУСКАЯСЬ ДО САМОПОВТОРОВ».

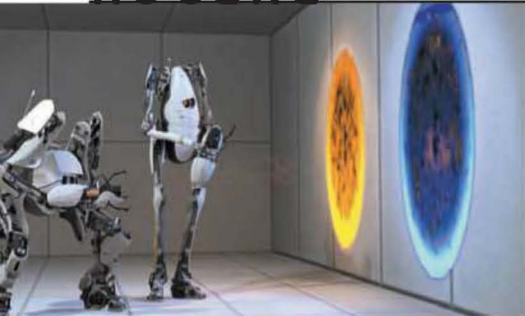


Gamespot



- ★ Лучший римейк: Tactics Ogre: Let Us Cling Together
- ★ Лучший сюжет: To the Moon.
- ★ Лучшая игра для Wii: Xenoblade Chronicles.
- ★ Лучшая игра для PS3: Portal 2.
- ★ Лучшая игра для PC: The Elder Scrolls V: Skyrim
- ★ Лучшая игра для Xbox 360: The Elder Scrolls V: Skyrim.
- ★ Лучшая портативная игра: Ghost Trick: Phantom Detective.
- ★ Игра года: The Elder Scrolls V: Skyrim.

Kotaku



«SKYRIM БЫЛ НАШИМ ИЗНАЧАЛЬНЫМ ФАВОРИТОМ В ГОНКЕ ЗА ЗВАНИЕ ИГРЫ ГОДА, НО ПОТОМ ОН ПОЛУЧИЛ СТРЕЛУ В КОЛЕНА».

- ★ Игра года: Portal 2.

факты

EDGE

«ЭТО САМЫЙ ЛУЧШИЙ ПРИМЕР МОТИОН-УПРАВЛЕНИЯ В ИГРАХ, КОТОРЫЙ МЫ КОГДА-ЛИБО ВСТРЕЧАЛИ».



- ★ Лучшая локализация: Xenoblade Chronicles.
- ★ Лучшая инди-игра: SpaceChem.
- ★ Лучшая портативная игра: Mario Kart 7.
- ★ Лучший онлайн-мультиплеер: Dark Souls.
- ★ Самая эффективная хирургическая процедура: финал Dead Space 2.
- ★ Лучшая мейнстримовая игра года: The Legend of Zelda: Skyward Sword.

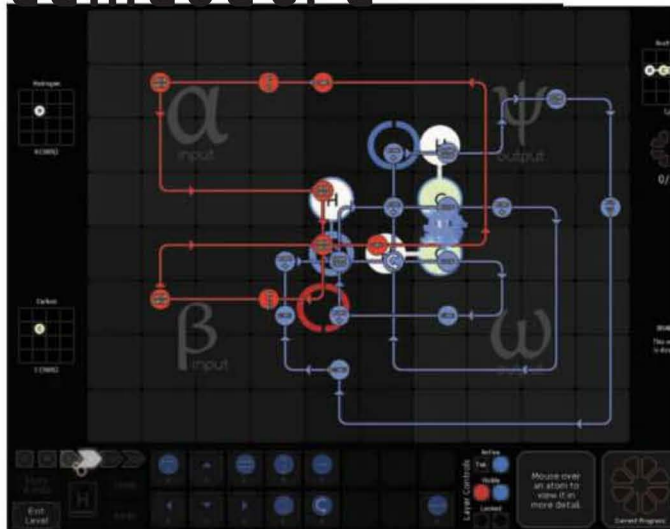
«МИР НАПОЛНЕН БЕСКОНЕЧНЫМ ЧИСЛОМ КВЕСТОВ, КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ ВЕДЕТ К СЛЕДУЮЩЕМУ, ПЕРЕПЛЕТАЯСЬ ДРУГ С ДРУГОМ И ОТВЛЕКАЯ ОТ ВАШЕЙ ОСНОВНОЙ ЦЕЛИ».



Joystiq

- ★ Игра года: The Elder Scrolls V: Skyrim.

Gamasutra



- ★ Лучшая инди-игра: SpaceChem.
- ★ Лучший разработчик: Mojang.
- ★ Лучшая PC-игра: The Witcher 2: Assassins of Kings.
- ★ Лучшая нишевая игра: El Shaddai: Ascension of the Metatron.
- ★ Игра года: Portal 2.

«КАЖДАЯ ДОБАВКА К ФОРМУЛЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ, ИМЕЕТ СМЫСЛ. КТО, КАК НЕ VALVE, МОЖЕТ ПОБЕДИТЬ АФОРИЗМ «НЕ ЧИНИ ТО, ЧТО НЕ СЛОМАНО?»»



Spike Video Game Awards:

- ★ Персонаж года: Джокер, Batman: Arkham City.
- ★ Лучшая инди-игра: Minecraft.
- ★ Лучший саундтрек: Bastion.
- ★ Лучшая портативная игра: Super Mario 3D Land.
- ★ Игра года: The Elder Scrolls V: Skyrim.



Джеремия Слазка, генеральный директор *The 5th Cell*: «Да, 60-долларовая ритейл-модель сломана. Она всегда была сломана, но сейчас – в особенности, потому что разработка, производство и маркетинг игр стоит очень много. Раньше еще было терпимо, потому что стоимость была ниже, и посредственные игры могли принести какую-то прибыль. А сейчас это безумие. Если у вас не получится быть мегахитом за \$60, можно даже не пытаться – десятки миллионов уплывут в никуда.

Подумайте вот о чем: *Homefront* была нормальным таким FPS – не особо хорошим, но и не плохим. Вот как покупатель, скажите, зачем вам нужен нормальный FPS, когда за ту же цену продается несколько крутых игр того же жанра? Вот 13 миллионов и купили *Black Ops* в прошлом году (если брать только США), а *Homefront* – меньше миллиона. Потребители проголосовали кошельком. Но что если можно было бы арендовать *Homefront* за \$4.99 на 24 часа прямо из консоли? Что если сингл *Homefront* стоил \$30, а мультиплеер для тех, кому игра понравилась, – еще \$30? Сразу вопрос покупки перестает быть таким бинарным».



Эрик Хиршберг, генеральный директор Activision: «Есть мнение, что игры более эксплуатационны, чем «Повелитель бури», который также был создан для развлечения потребителей. Который так же продавался – на DVD, в кинотеатрах. И его почему-то рассматривают не как эксплуатацию, а как комментарий, как артистическую интерпретацию современных событий. Творческий процесс создания этого фильма и наших видеоигр очень схож, но публика принимает их по-разному.

Наши истории – это то, что хотят рассказать разработчики. Вот, например, *Black Ops* – там мы рассказываем про тайные операции во время Холодной войны, которые могут иметь что-то общее с реальными событиями. Например, сцена с Кастро или сцена с президентом Кеннеди. Там есть моменты, когда можно было бы поверить, что это произошло действительно. Так что я вижу *Black Ops* как пример нового взгляда на военно-приключенческие сюжеты».



Ёске Хаяси, глава Team Ninja: «Итаками-то ушел, но ненависть к *Tekken* в команде осталась. И когда мы смотрим на все эти *Street Fighter X Tekken*... Мы выпускаем *Dead or Alive*. Нам не нужно опираться на что-то еще, чтобы сделать *Dead or Alive* сильным файтингом».



Ёсинори Китасе, продюсер Final Fantasy XIII и XIII-2: «Сейчас многие игроки отворачиваются от игр с пошаговыми боевыми системами и переходят к action-RPG. Это тенденция, и такие вещи игнорировать нельзя».

Алан Дайкс, глава отдела цифрового маркетинга британского подразделения

Ubisoft: «Мы сейчас в *I Am Alive* пытаемся предложить что-то новое, и, опять же, мы могли бы вложить в нее гораздо больше денег и дотянуть ее до AAA-уровня, потому что [для игр, распространяющихся на физических носителях] оценка ниже, чем 80 или 90 – это смерть. Можно попробовать выпустить просто средненькую игру, но из этого ничего не выйдет.

А цифра позволила нам сделать правильный выбор. Наша игра – хардкорная и, пожалуй, немного старомодная, и она хорошо подходит конкретной нише. И она стоит своих 15 евро».



Реджи Физ-Эмей, президент Nintendo of America:

«Мы не хотим продавать игру, которая будет потом требовать от покупателя приобретения добавок. Я думаю, что потребители желают получить полноценный игровой опыт за свои деньги, а затем, возможно, мы сможем предложить им что-то большее».



Гильермо дель Торо, режиссер: «Разрабатывая inSANE, мы прорабатываем протагониста не под саму игру, а под игрока. Например, закончили мы работу над каким-нибудь сегментом уровня, там надо пройти от А до С через В. Но что если игрок – засранец, и ему захочется всю эту схему разломать? Создание игры превращается в помесь импровизации и шахмат, в которые приходится играть с опережением оппонента на 20 ходов – когда оппонент еще и на игру-то не явился».



Марчин Ивински, основатель CD Projekt: «Мы с друзьями основали компанию в 1994 году. Это было время бешеного пиратства – в том году у нас только-только появились первые законы об авторском праве в области программного обеспечения. Так что с самого начала нашими главными конкурентами были не другие компании, а пираты. Мы постоянно задавались вопросом “Как мы можем убедить геймеров купить лицензионную версию вместо пиратской?” Мы, конечно, экспериментировали с разной защитой, но ничего не работало – все взламывалось, и наш продукт продавался на улицах за бесценок.

Но мы не сдались – мы придумали новую стратегию. Мы стали делать наш продукт более стоящим – прилагать к игре коллекционные предметы вроде саундтреков, прохождений, книг. Это вкупе с долгим процессом разъяснения местным геймерам аргументов в пользу покупки лицензионных игр дало плоды, и сейчас у нас довольно здоровый игровой рынок.

И я не пытаюсь сказать, что мы справились с пиратством у нас, или что нет пиратства в случае с The Witcher 2. Конечно, есть – по моим подсчетам, на миллион легальных продаж пришлось 4.5-5 миллионов скачанных копий».

Форк Паркер, финансовый директор Devolver Digital: «Пиратство – это жизненный факт. Как лазанья или герпес. Не надо винить в низких продажах пиратов: может, просто ваша игра – говно. Serious Sam 3 сражается с пиратством уже тем, что это веселая, безумная игра с обалденным кооперативом на 16 человек. За охрененное геймеры готовы платить».



Сигеру Миямото, генеральный менеджер Nintendo EAD: «У нас в офисе, я в последнее время часто говорю, что ухожу. Не из игрового мира в целом, конечно, а с моей нынешней должности. Мне хочется работать над проектами поменьше с разработчиками помладше. Или, может быть, даже над чем-то, что я смогу сделать один. Что-нибудь совсем маленькое. Иными словами, я больше не собираюсь браться за проекты, которые потребуют пять лет разработки. К тому же, если я не скажу, что ухожу, молодые разработчики не смогут вырасти. Пока я занимаю мою нынешнюю должность, им приходится обращаться ко мне, прислушиваться к моим идеям».



Nintendo в России

ОСЕНЬЮ 2011 ГОДА В РОССИИ ПОЛНОЦЕННО ЗАРАБОТАЛ ОФИС NINTENDO. ДО ЭТОГО ПЛАТФОРМОДЕРЖАТЕЛЬ РАБОТАЛ ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ ОФИЦИАЛЬНОГО ПАРТНЕРА, КОМПАНИЮ «НОВЫЙ ДИСК», НО ТЕПЕРЬ РЕШИЛ ЗАНЯТЬСЯ НАШИМ РЫНКОМ САМОСТОЯТЕЛЬНО. ПОКА ЕЩЕ РАНО ПОДВОДИТЬ КАКИЕ-ТО ИТОГИ ЭТОГО РЕШЕНИЯ, ВЕДЬ NINTENDO ТОЛЬКО ОСВАИВАЕТСЯ НА НОВОМ МЕСТЕ. О БЛИЖАЙШИХ ПЛАНАХ «СТРАНЕ ИГР» РАССКАЗАЛ ЯША ХАДДАЖИ, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР РОССИЙСКОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА.



1

Что открытие офиса Nintendo в Москве даст российским геймерам?

Сегодня наша основная цель – всесторонне развивать присутствие Nintendo в России. А именно: повышать узнаваемость бренда, улучшать дистрибьюцию консолей и игр, увеличивать число точек продаж в Москве и в регионах. Например, в 2012 году мы планируем открыть региональные представительства более чем в 10 крупнейших российских городах, и это только начало.

Из хороших новостей геймерам и то, что приоритет для нас – синхронизация европейских релизов игр с российскими. И несмотря на периодически возникающие форс-мажоры, задержки на таможне, на складах, проблемы с дистрибьюторами – у нас пока неплохо получается: игра Super Mario 3D Land вышла в России день в день с европейским релизом – 18 ноября 2011 года. То же самое с Mario Kart 7. The Legend of Zelda: Skyward Sword мы умышленно выпустили на неделю позже европейского релиза – 25 ноября 2011, чтобы «развести» по времени наши два блокбастера.

Как видите, даты у нас будут «европейскими», то же можно сказать и про цены: новые игры на 3DS, как правило, стоят около 50 евро, то есть примерно 2000 рублей. Поэтому предупрежу сразу: некоторые продвинутые товарищи, которые заказывают, например, новые игры в европейских онлайн-магазинах, толком ничего не выигрывают ни по цене, ни по срокам. Дело в том, что европейский онлайн-магазин получает игры в день релиза и отправляет их штучными посылками в Россию. Посылка может где-то задержаться и в результате прийти, когда игру можно будет купить уже в российских магазинах. В общем, подобный шопинг в России пока что – чистая лотерея. Со своей стороны, мы тщательно отслеживаем сроки поставок, поэтому, даже если у наших дистрибьюторов происходит накладка с поставкой или с той же таможней, игра появится на прилавках через неделю, не позже. Цены на сами консоли мы как представительство европейского офиса Nintendo регулировать не можем.

Ну и наконец, спешим сообщить владельцам Nintendo 3DS, что в самое ближайшее время мы планируем запустить в России наш онлайн магазин – Nintendo E-shop. Еще мы будем активно развивать российский Nintendo клуб – каждый покупатель консоли Nintendo автоматически становится его участником после регистрации в сети. Члены клуба смогут регулярно получать эксклюзивные подарки и аксессуары к продукции Nintendo.

2

Все ли европейские игры, издаваемые Nintendo в Европе, будут появляться в продаже и в России?

Да. Если мы говорим об играх, которые издает или эксклюзивно распространяет Nintendo. Про игры издателей-партнеров сказать не могу, у них своя стратегия, но мы делаем все, чтобы объединить наши усилия. Единственные две игры для Wii, которые уже не появятся в России, – это The Last Story и Boom Street, их дистрибьюторы не успели заказать по ряду причин. Еще есть игры, которые появятся исключительно для загрузки онлайн – Speed through, Potzol's puzzle, Dillon's Rolling Western и другие.

В 2012 ГОДУ СТАРУЕТ КОНСОЛЬ WII U И БОЛЬШИНСТВО ИГР NINTENDO К НЕЙ БУДУТ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

3

Расскажите, пожалуйста, о ваших планах по локализации игр. Почему были выбраны именно эти продукты?

Как Вы знаете, региональная локализация игр, планируется разработчиками как минимум за полтора года до релиза игры. С нашей стороны, мы активно лоббируем русификацию игр для Nintendo 3DS и для Wii в головном офисе Nintendo в Киото и в европейской штаб-квартире во Франкфурте. Русский язык официально включен разработчиками игр Nintendo в список европейских языков. Русский интерфейс имеют и все консоли Nintendo, начиная с 2011 года.

Так, приставка Nintendo 3DS, которая вышла на европейский рынок в марте 2011 года, полностью русифицирована и имеет 5 игр на русском: коллекция игр Nintendo+Gats, Super Mario 3D Land, Mario Kart 7. В 2012 году выйдет четвертая флагманская игра Nintendo, которая, по всем показателям, выйдет в лидеры продаж – Luigi's Mansion 2 – она тоже будет на русском.

Что касается Wii, мировой релиз которой состоялся в 2006 году, игр, изданных Nintendo на русском языке для нее мало (хотя перевод там особо и не нужен). Объяснение простое – за пару лет до этого, японцы не имели четких планов по выходу на российский рынок. Еще один повод дожидаться нашу новинку 2012 года Wii U: большинство игр Nintendo к ней будут, конечно же, на русском языке.

1



Resident Evil: Revelations

ДАТА ВЫХОДА: 27 ЯНВАРЯ 2012

Первая за много лет классическая игра цикла Resident Evil, созданная с нуля. Не шутер, а настоящий survival horror, о которых мы забыли со времен Code: Veronica и Resident Evil 0.

2



Tekken 3D: Prime Edition

ДАТА ВЫХОДА: 17 ФЕВРАЛЯ 2012

Карманный файтинг с любимыми персонажами и мультиплеером по Wi-Fi. Конечно, не турнирная дисциплина, но подражаться с друзьями просто ради фана здесь можно.

3



Luigi's Mansion 2

ДАТА ВЫХОДА: I ПОЛУГОДИЕ 2012

Продолжение приключенческой игры с Nintendo GameCube, истории в духе «Охотников за привидениями», но в мире Super Mario. Яркое, умное и веселое развлечение.

4



Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

ДАТА ВЫХОДА: I ПОЛУГОДИЕ 2012

Прямой порт лучшей игры 2005 года, культового шедевра Хидео Кодзимы. Отличный выбор для тех, кто или не прошел ее в свое время, или хочет освежить воспоминания.

5



Kid Icarus: Uprising

ДАТА ВЫХОДА: I ПОЛУГОДИЕ 2012

Шутер по мотивам дремучей классики 8-битных времен. Одна из первых игр, анонсированных для 3DS, не успела к старту консоли и все еще почему-то допиливается в Nintendo. Темная лошадка.



5
ВЕЛИКОЛЕПНАЯ

**ВСЕ ЭТИ ИГРЫ БУДУТ
ГАРАНТИРОВАННО ЗАВЕЗЕНЫ
В РОССИЮ, А LUIGI'S MANSION 2
БУДЕТ И ПЕРЕВЕДЕНА НА НАШ
РОДНОЙ ЯЗЫК.**



Игровая карта мира: Rebellion Developments



ИГРОГРАФИЯ

Eye of the Storm
Checkered Flag
Alien vs Predator
Kluster
Aliens versus Predator
Mission Impossible
The Mummy
Tom Clancy's Rainbow Six
Asterix: Search for Dogmatix
Gunlok
Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf
Largo Winch
Skyhammer
Snood
Kluster
Midnight Club: Street Racing
Gunfighter: The Legend of Jesse James
Delta Force: Urban Warfare
Medal of Honor: Underground
Tiger Woods PGA Tour Golf
Judge Dredd: Dredd Vs. Death
Gunfighter II: Revenge of Jesse James

1993, Amiga, DOS
1994, Jaguar
1994, Jaguar
1998, Game Boy
1999, PC
1999, GBC
1999/2000, PC, PS one
1999, только для PS one
2000, GBC
2000, PC
2002, только для PS one
2000, PS one
2000, Jaguar
2001, GBA
2001, GBA
2001, только для GBA
2001, PS one
2002, PS one
2002, GBA
2002, GBA
2003, PC, GC, PS2, Xbox
2003, PS2

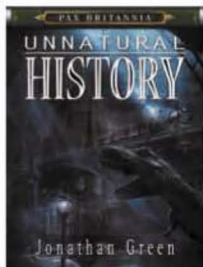
Iron Storm
Sniper Elite
Delta Force: Black Hawk Down
James Bond: From Russia with Love
Dead to Rights: Reckoning
GUN Showdown
Rogue Trooper
Miami Vice
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
Free Running
Harry Potter and the Order of the Phoenix
The Simpsons Game
Aliens vs. Predator: Requiem
Call of Duty: World at War: Final Fronts
Shellshock 2: Blood Trails
PDC World Championship Darts 2009
Rogue Warrior
Star Wars Battlefront: Elite Squadron
Aliens vs Predator
NeverDead
Sniper Elite V2
Неанонсированный сетевой шутер

2004, PC, PS2
2005, PC, PS2, Xbox
2005, PS2
2006, PSP
2006, PSP
2006, PSP
2006, PC, Xbox, PS2, Wii
2006, PSP
2006, PS2
2007, PSP
2007, PS2, PSP, PC, Wii, DS
2007, PSP
2007, PS2, PSP, Wii
2007, PSP
2008, PS2
2009, PS3, Xbox 360, PC
2009, Wii
2009, PS 3, Xbox 360, PC
2009, PSP
2010, Windows, PS 3, Xbox 360
2012, PS 3, Xbox 360
2012, PC, PS, Xbox 360
PS Vita

ДЖЕЙСОН КИНГЛИ, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР REBELLION, О SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS:

«РЕБЯТА ОЧЕНЬ СТАРАЛИСЬ, НО, ЗНАЕТЕ, ИНОГДА ПРОСТО НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ВСЕ С САМОГО НАЧАЛА. ЭТО БЫЛА СЛИШКОМ АМБИЦИОЗНАЯ ИГРА, И У НАС НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ ДОБИТЬСЯ ЗАЯВЛЕННОЙ ЦЕЛИ, НО ВО-ОБЩЕ ВСЕ ДЕЛО В ТОМ, ЧТО МЫ КУПИЛИ СТУДИЮ, КОГДА ЕЕ ИГРА УЖЕ БЫЛА НАПОЛОВИНУ ГОТОВА»

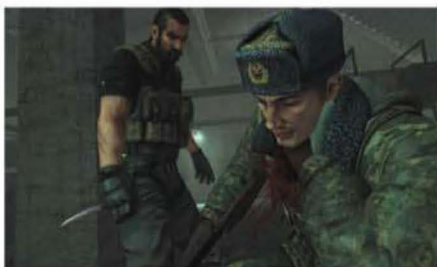
БЛИЖАЙШИЙ РЕЛИЗ
NeverDead (PS3, Xbox 360)
февраль 2012 года



Печатает Rebellion в основном фантастику и фэнтези.

РАЗНОСТОРОННЕ РАЗВИТЫЕ

Студия Rebellion была основана Джейсоном и Крисом Кингсли в 1991 году, но в наши дни включает в себя восемь независимых компаний. Они печатают книги и комиксы, снимают фильмы, продают коллекционно-карточные и настольные игры. Прославилась Rebellion консольным шутером Alien vs. Predator, однако большую часть времени портировала чужие хиты на самые разные платформы. В 2009 году Rebellion выкупила права на несколько классических PC-игр, вроде Empire Earth, и переиздала их самостоятельно. В 2011 году занялась социалочками.



С такими персонажами провал был неизбежен.

ЗДОРОВЫЕ АМБИЦИИ

В одном из интервью Крис Кингсли назвал видеоигры «возможно, самой высокой формой искусства» и посетовал на то, что смежные медийные индустрии точат зубы на его талантливых художников, сценаристов и кодеров. После покупки Core Design, Rebellion была крупнейшим независимым разработчиком в Европе, насчитывала почти три сотни сотрудников и владела правами на несколько неплохих брендов. Однако провал Rogue Warrior, совпавший с финансовым кризисом, вынудил поумерить аппетиты и сократить персонал.



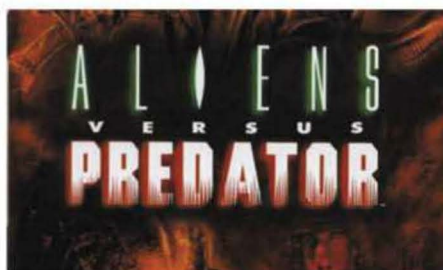
Технически игра недалеко ушла от Doom.

ЧУЖОЙ И ATARI

Мало кто в России представляет себе, что такое Alien vs. Predator, главный хит для быстро умершей приставки Atari Jaguar. В 1994 году игра с тремя сценариями (за чужого, хищника и морпеха), тремя принципиально разными стилями прохождения казалась невероятно прогрессивной. Например, инопланетный монстр мог отложить личинку в человека, чтобы после смерти возродиться в новом теле. Хищник же был мотивирован убивать врагов скрытно, в противном случае игра лишала его самых интересных видов оружия.



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ | ОКСФОРД



Современные геймеры на форумах называют ее «ужестовом».

ЧУЖИЕ И РП

Rebellion же подарила геймерам и куда более знакомую игру Aliens vs. Predator для PC. В 1999 году на первый план уже вышли полигональная графика и атмосфера. При игре за Чужого, например, экран искажает эффект в духе «рыбьего глаза». Лично окунуться в мир Aliens vs. Predator можно и в наши дни – два года назад игра была переиздана на «Стиве» со всеми дополнениями, картами для мультиплеера, плюс была адаптирована для современных компьютеров. Если и этого мало – найдите где-нибудь оригинальный комикс AVP.



Одна из миссий MW3 цитирует это.

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

На британском рынке происходило так много интересного, что в наши дни самым крупным местным издательством стала Codemasters. Зато талантливые разработчики – как на подбор. На севере – Rockstar North (Grand Theft Auto), на юге – Rocksteady (Batman: Arkham City). Большая часть студий расположена в Лондоне или ближайших окрестностях (как, например, Creative Assembly). Здесь же находятся европейские штаб-квартиры многих международных издательств, вроде Sega. Российскому игровому журналисту без британской визы – никуда!



По таким крышам прыгала героиня «Темных материалов» Пулмана.

ОКСФОРД

Штаб-квартира Rebellion Developments расположена в городе, известном любому школьнику. Все мы на уроках английского читали тексты о старейшем университете, 38 колледжей которого разбросаны по всему Оксфорду. У города есть футбольная команда (играющая в четвертом по рангу дивизионе английского чемпионата), российский побратим Пермь и 3% чернокожего населения. Здесь жили и творили Дж. Р. Толкиен, Филип Пулман и Айрис Мердок. Как Rebellion Developments вписывается в эту картину, нам самим очень хотелось бы увидеть своими глазами.

Полицейский



Святослав Торик

ИСТОРИЯ ЭТОГО ЖАНРА
НАЧАЛАСЬ С ПОДКУПА.

Ж

арким июньским днем 1986-го Кен Уильямс, владелец издательства Sierra Online, специализирующегося на приключенческих играх, пригласил в гости своего знакомого Джима Уоллса. На тот момент Джим был офицером дорожного патруля Калифорнии, и как раз выздоравливал после не очень удачной для него перестрелки. Они немного поиграли в ракетбол (версия тенниса для закрытых помещений) в личном спортзале Кена, после чего хозяин со словами «хочу кое-что тебе показать» повел Уоллса в свой кабинет.

Там они вскрыли по баночке пива, и Кен включил свой компьютер. Он рассказал Джиму о своей новой идее – о компьютерной игре, в которой пользователь управляет полицейским и расследует различные криминальные дела. Но вот беда – такую игру не сделать без настоящего офицера полиции, знающего кухню изнутри. Быть может, Джим хочет подзаработать, раз уж ему выпало валаться на больничном? В конце концов, он пятнадцать лет пахал на благо полиции штата, и все что в итоге получил – пулю от какого-то ублюдка. Уоллс допил вторую банку и сделал то, что совершил бы любой коп на его месте: согласился. Тем более, что возвращение на активную службу и без того стояло под сомнением: слишком уж серьезно его поцарапало.

Была только одна беда – Джим ни бельмеса не понимал в компьютерах. Весь сценарий игры он в буквальном смысле отстукал двумя пальцами – просто потому, что не успел научиться по-другому. Однако процесс соиздания игры настолько увлек его, что он не стал оспаривать решение комиссии по восстановлению и уволился из полиции, чтобы стать геймдизайнером и создать первую в мире настоящую игру про тяжелые будни полисмена.

Вообще, если смотреть на этот вопрос шире, то заумные игры про охранителей правопорядка появлялись и раньше. Была, например, чисто расследовательская головоломка Vera Cruz (1985), тоже написанная бывшим полицейским, только не американским, а французским; в некотором смысле ее можно назвать предтечей Ace Attorney. В том же году появилась и Law of the West (1985), в которой игрок в роли шерифа должен был правильно отвечать на приветствия криминальных элементов, а в случае неудачи – метко стрелять. Однако считается, что именно работа Уоллса, известная как Police Quest: In Pursuit of the Death Angel (1987), дала начало новому жанру. И тому есть причина. Дело в том, что Джим действительно вложил в игру немалую долю своего опыта. Он изобразил главного героя Сонни Бондса, его начальство, его коллег и его противников на основе реальных людей; вложил в уста бандитов выдуманного города Литтон настоящий лексикон улиц Лос-Анджелеса и бережно сохранил архитектуру его полицейских участков. Но самое главное – Джим перенес в игру все процедуры, процессы и правила работы полицейской службы, которые за пятнадцать лет в органах выучил назубок.

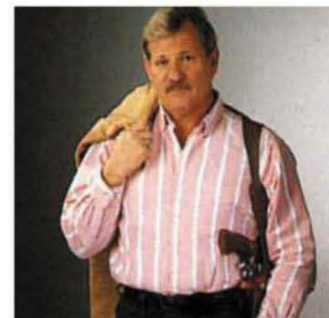
В этом было и отличие игры, и ее главная беда: далеко не всегда все происходило в классическом авантюрном стиле. Чтобы выехать на дело, нужно взять в холле рацию и ключи от машины, затем пойти в раздевалку, там забрать из шкафчика пистолет, патроны и чемодан (вытащить из чемодана ручку, блокнот и парковочные талоны, затем закрыть чемодан, убрать его в шкафчик), после чего отправиться на «летучку», где следует тщательно законспектировать детали предстоящего задания. И ни в коем случае нельзя пропустить ни один пункт!

Фактически, все, что происходит в той же L.A. Noire автоматически, в Police Quest нужно делать самому. Это осложнялось тем, что движок AGI не поддерживал мышь, и все команды нужно было вводить вручную: например, take radio или open door. А деваться было некуда, злобный монстр геймвера ждал безалабер-

ВИЗУ Если верить Уоллсу, дурацкие имена злодеев (Death Angel в данном случае) в реальности возникают исключительно вследствие дурного вкуса этих самых злодеев.



ДЕТЕКТИВ



ВЕРХУ Джим Уоллс в 1990-м. Больше похож на частного детектива, нежели на офицера полиции, правда?

СНОВА А в L.A. Noire я бы просто сменил машину...

ного игрока за каждым углом. Пропустил брифинг? Получи понижение и, как следствие, необходимость начать все сначала. Не проверил машину перед выездом? На ближайшем повороте проколешь колесо – и снова табличка Thanks for playing "Police Quest"! Игра бесцеремонно наказывала за малейшую провинность, но тем самым она подчеркивала: в жизни все происходит точно так же, приятель.

Квест не просто разошелся огромным для своего времени тиражом, но еще и породил шквал писем, приходивших на адрес Sierra Online. Именно этот результат, по признанию Уоллса, перевешивал длительные авралы и необходимость много печатать на компьютере. Одна из сетевых рецензий начинается словами «Поскольку игра привлекала мой интерес к правоохранительным органам, где в итоге я и сделал карьеру, она занимает особое место в моей жизни». Более того, по некоторым данным, Police Quest использовали для тренировки новичков патрульной службы, а третью часть сериала вполне официально устанавливали на компьютеры одной из полицейских академий США.

Резонанс был столь силен, что после ухода Джима Уоллса из Sierra Online для работы над четвертой частью пригласили не абы кого, а Дэрила Гейтса, который всего за несколько

месяцев до этого был действующим шефом полиции Лос-Анджелеса. Его увольняли долго и с большим трудом, выбить кресло из-под него сумело лишь знаменитое дело об избиении Родни Кинга. Понятно, что чиновник такого уровня не придумывал целиком сценарий и реплики для компьютерной игры, но даже тех консультаций, что он давал команде разработчиков, вполне хватило. Но на этом, к сожалению, серия Police Quest как авантюра закончилась, и следующая игра Police Quest: SWAT была не столько ориентирована на рутинную полицейскую работу, сколько на весьма дотошное поведение отряда специального назначения Лос-Анджелеса. Неудивительно, поскольку отряд SWAT был создан именно при Гейтсе. Ну а в дальнейшем не осталось ничего святого: Police Quest: SWAT 2 была тактической стратегией в изометрии, а впоследствии изначальное название вообще убрали, превратив SWAT 3 и 4 в относительно успешные попытки вторгнуться на территорию Rainbow Six.

А Джим Уоллс остался верен своей идее. Его пригласил в свою новую компанию Эдмонд Хейнбокек, который четыре года проработал финдиром в Sierra Online. Бывшему копу выдали команду и предложили сделать новую Настоящую Полицейскую Игру, но с учетом тре-

бований современного рынка (на дворе стоял 1992-й). Это означало, во-первых, упрощение рутинных процедур типа «форму в раздевалке можно надевать только после душа», а во-вторых, увеличение количества экшн-сцен, превративших аккуратный квест в туповатый полицейский боевик. К тому же сюжетную линию затянули в тугой узел, свалив в кучу и соединив друг с другом практически всех встреченных главным героем персонажей. Это даже в L.A. Noire принимается с некоторой натяжкой, что уж говорить про более требовательных геймеров двадцатилетней давности? Но если честно, именно Blue Force понравилась мне больше всего. Может, это оттого, что она попала мне на глаза раньше, чем предыдущие работы Уоллса, вот и запомнилась.

Впоследствии зачинатель жанра всплывал в играх Westwood: его можно в прямом смысле увидеть в Bladerunner, где он сыграл продавца в оружейном магазине; имя Джим Уоллс также значится в титрах MMORPG Earth & Beyond. Но на этом все. Через пятнадцать лет после своего грандиозного успеха он, как и полагается хорошему копу, ушел в отставку.

P.S. Как известно, в L.A. Noire полно отсылок к играм, книгам и фильмам. Есть среди них и референс на Police Quest. Помните, как называется бар, в котором каждый вечер выступает Эльза Лихтманн? Blue Room. Точно так же в первом PQ называется место встречи патрульных офицеров после смены. **СИ**

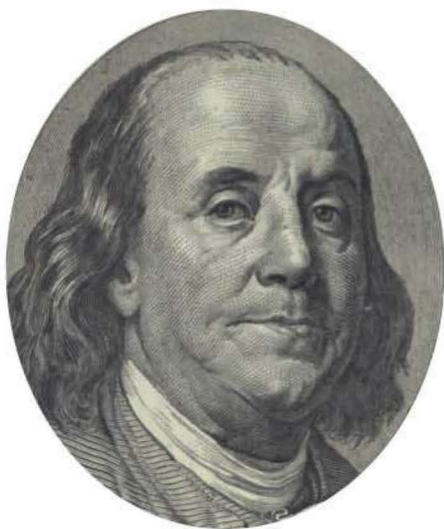
ФАКТИЧЕСКИ, ВСЕ ЧТО ПРОИСХОДИТ В ТОЙ ЖЕ L.A. NOIRE АВТОМАТИЧЕСКИ, В POLICE QUEST НУЖНО ДЕЛАТЬ САМОМУ.

Снятся ли геймерам банкноты?



Константин Говорун

ОДНАЖДЫ ГЕЙМЕР НА ФОРУМЕ, ПЫТАЯСЬ СФОРМУЛИРОВАТЬ ПРЕТЕНЗИИ К «СИ», НАТКНУЛСЯ НА ЗОЛОТУЮ ЖИЛУ: «ВЫ СЛИШКОМ МНОГО ПИШЕТЕ О БИЗНЕСЕ, ПОЭТОМУ И ДУШУ ПОТЕРЯЛИ». В ЭТИХ СЛОВАХ ЕСТЬ ДОЛЯ ИСТИНЫ.



Когда-то давно в России был журнал «Великий Дракон», авторы и читатели которого не подозревали о существовании индустрии электронных развлечений. Ну, то есть, игры есть, а бизнеса никакого нет, это все выдумки. Потом эти счастливые люди, как носовский Незнайка, открыли для себя Луну, потеряли журнал, а вместе с ним – и веру в то, что игры растут на деревьях. Они (мы) открыли для себя аналитика Пахтера, чарты продаж и календарь японского финансового года. Строго говоря, геймер, скорбящий о душе, прав, потому что: а) цифры, вообще говоря, имеют мало отношения к собственно играм и б) цифры загажены неверной (по наивности или злему умыслу) интерпретацией.

Игровые компании не врут (за ложь их обдерут как липку), но отлично умеют жонглировать правдой. Самая невинная манипуляция – это разница между терминами shipped («отправлено в магазины») и sold («продано»). Первая цифра всегда больше второй и, конечно, издатели стараются использовать именно ее. Если хвастаться нечем, то продажи попросту не разглашаются; вместо этого используется уклончивое «в России игра в три раза популярнее, чем в Польше» или «рост за ноябрь составил 100%». Ну и, конечно, для Nvidia рынок игр для PC включает в себя онлайн и социалки, а для других компаний консольный – это еще и продажи приставок и аксессуаров. Чем больше – тем лучше выглядит в глазах инвесторов.

Дальше за дело берутся журналисты. Я прекрасно знаю, как это делается. У автора есть задание – выдавать в день по пять новостей. Он мониторит другие сайты в поисках поводов. Анонсы игр случаются редко, куда чаще на глаза попадают цифры – квартальные отчеты, еженедельные чарты, цитаты из маркетинговых исследований контор «Pogo, Копыта и New Media». Пять минут – и новость готова. Затем приходит главный редактор и

бьет автора по голове свернутой в трубочку распечаткой комментариев. Дескать, читателям неинтересны просто голые цифры, поэтому нужно добавить связь с играми. Так появляются глубокомысленные выводы о причинах роста прибыли издателей, провала продаж консолей, с упоминанием главных хитов компаний. В наше время продвинутые журналисты публикуют тексты о том, что Nintendo пора начать выпускать игры на iPhone, иначе японцы разорятся. Ведь (и тут на помощь приходит исследование «Рогов и копыты») существует игра Angry Birds, сделанная за три копейки и заработавшая целая состояние. А у многих социалочек аудитория куда больше, чем у Call of Duty, – Activision в опасности! Бывает, впрочем, и хуже. Один из редакторов интернет-портала об играх делился со мной опытом: «Публикуешь видеоролик с заголовком «Эксклюзивное интервью! Представитель Microsoft называет продажи Xbox 360 в России!» Пусть там ничего нет, но все посетители обязательно посмотрят. А то, что цифр нет в итоге, – ну, потом извинишься, что монтажер вырезал, пообещаешь через неделю опубликовать. Они все даже вернутся посмотреть. А там еще что-нибудь выдумаешь...»

Есть еще третий этап – обсуждение новостей на форумах в Интернете. Там цифры и интерпретация становятся оружием в борьбе за то, чтобы доказать превосходство одной платформы (компании, сегмента рынка, бизнес-модели) над другой. Ни о каких играх речь уже не идет.

В действительности, все эти цифры мало что дают геймерам. Ну, то есть, плохие продажи любимой игры оставляют мало надежд на сиквел, а плохое финансовое состояние студии может привести к банкротству, но знание этих фактов – оно для чего? Влиять нужно было раньше, наступая на горло желанию бесплатно скачать файл из торрентов. Одно из немногих исключений – данные о продажах консолей и прогнозы об их дальнейшей судьбе. Ведь если вы инвестируете деньги в покупку PS Vita, вам хочется быть уверенным в том, что консоль проживет еще лет пять, и на ней все это время будет много классных игр. Однако правда такова, что из больших платформ последний раз крах терпела Dreamcast двенадцать лет назад, а провалы N-Gage и Gizmondo вряд ли кто-то заметил. Вот в девяностые беспокоиться было о чем – тогда приставки мерли как мухи. А сейчас и Sony, и Nintendo, и Microsoft знают, как обойти все подводные камни.

Зачем же о бизнесе много пишет «СИ», если у нас на обложке указано «игры как искусство», а не «игры как бизнес». Иногда – по той же причине, по которой это делает Edge с его videogame culture. Деньгами объясняется то, почему игра получилась именно такой. Например, в L.A. Noire попали экшн-сцены, чтобы формально перевести ее из квестов в GTA-клоны и продать большим тиражом. Но чаще наши тексты о цифрах – естественная реакция на те три адских этапа, описанных выше. Читателям забивают голову ерундой – и требуется немало усилий, чтобы нейтрализовать этот яд. А потом – ударная доза игр, и с экологией геймерской души все в порядке. **СИ**



*«Отличное продолжение
нашего самого любимого файтинга».*

СТРАНА
ИГР



16
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360 XBOX LIVE

www.softclub.ru



namco

BANDAI
NAMCO
Games

SOULCALIBUR™ & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

РЕКЛАМА

Плавный переход



Илья Янович

ДО ЭТОГО ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ «КАЗУАЛЬНЫМИ ИГРАМИ» ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПЛАТФОРМЕННЫХ ХОЛИВРОВ (ГДЕ КАЗУАЛЬНОЙ ИГРОЙ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СПИКЕРА, МОГЛА ОКАЗАТЬСЯ ХОТЬ FINAL FANTASY) НАЗЫВАЛИ В ЛУЧШЕМ СЛУЧАЕ ЕУЕТОУ-РАЗВЛЕКУХУ, ВО ВСЕХ ПРОЧИХ – ИЛИ ЧТО-ТО ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, ИЛИ ПРОДУКЦИЮ РОРСАР. СЕГОДНЯ ИЗМЕНИЛИСЬ МАСШТАБЫ, НО НЕ ПРИНЦИПЫ.

Раньше в разговоре о казуальных мобильных играх по понятным причинам выносили за скобки: всерьез обсуждать какие-то «Змейки» или снуды 2D-пародии не хотелось. Теперь же об игротке для iOS и

Android говорят как о каком-то свершении, достижении индустрии: четкие пацаны в качестве аргумента приводят долларовые цены, GTA 3 и красивую инфографику про внезапные прибыли, все остальные – например, порт Phoenix Wright. Забавная правда заключается в том, что эта самая инфографика не слишком отличается от показателей 2005 года (в том году, кстати, Phoenix Wright вышла на мобильных телефонах – кто-нибудь вообще об этом помнит сегодня?), а всерьез перепроходить GTA 3 на «айфоне» никто не станет – как ни крути, а сбивать свиней быстрее и удобнее.

Примерно такой же мнимый пусть развития, если наблюдать со стороны, прошли все прочие казуальные игры. Кажется, что превращение из Lines в Just Dance (условное, конечно; просто и в то, и в другое могла бы спокойно играть ваша скучная сорокалетняя соседка) – это какое-то



чудо: теперь все прыгают, приседают и машут руками. Но функции, которые выполняют эти игры, остались прежними – быстро и просто развлечь человека, который почему-то берет геймпад не той стороной.

В том, чтобы танцевать вместе с Майклом Джексоном или душировать кролика, нет ничего плохого. Нам с вами это тоже порой дико нравится, особенно в нужной компании. Но в высоком смысле это тупик: с годами меняются разве что технологии и платформы, но никак не потребности целевой аудитории, а главное – язык, которым игры с этой аудиторией общаются. То есть совершенно любая современная казуалка говорит пользователю «смотри, сбивать шарики руками весело – если хочешь, мы сделаем еще пять таких игр, с шариками побольше», а могла бы (и должна бы) говорить «сбивать шарики весело, этому ты уже научился – но есть и другие игры, сложнее и интереснее, не интересует?».

Разумеется, «не интересует» многих – кого-то в этих ужимках и шариках интересуют только сами ужимки и шарики. Но кого-то в этом всем привлекает сама первородная суть видеоигр как нового медиаформата, пусть они еще не понимают, как и почему он устроен. Вы и сами могли это заметить, когда случайные люди заворуженно застывают у телевизора, когда вы играете в Uncharted, или с интересом разглядывают ваши диски, или горячо интересуются, как это вы только что взорвали дом. Гипотетически эти люди и сами готовы взрывать дома, а потом и плакать, и смеяться, и вообще принять видеоигры как форму художественного высказывания. Но сегодня они играют в Kinect Adventures. И во что им нужно играть завтра, чтобы послезавтра без проблем пересечь на Assassins's Creed или BioShock, непонятно – таких игр просто не существует. Особенно упорные перебираются через эту зияющую пропасть с потом и кровью, ковыряясь с разными жанрами и платформами, но абсолютное большинство к таким экспериментам над собой не готово.

Расчет людей, которые построили рынок казуальных игр так, а не иначе, понятен. Кого-то чему-то учить сложно и вообще рискованно, и смысла в этом будто бы нет – взгляните на продажи все той же Just Dance. Но фокус в том, что эта публика мимолетна и хаотична, а в долгосрочной перспективе, вероятно, вообще не существует. Сегодня они танцуют, а завтра легко могут плюнуть на эти глупости: даже если к вечеру схлопнется вообще вся индустрия видеоигр, они этого даже не заметят.

Есть мнение, что аудитории хардкорных игр просто некуда расти: все, кто могут в них играть, уже и так играют. Но все по-прежнему хотят расширить рынок, причем каждый – в свою пользу. И тот, кто сегодня первым объяснит поклонникам Dance Central, как в них нужно играть, а главное – в какие именно игры, завтра захватит мир. **СИ**





ВОЙНА НЕИЗБЕЖНА... НАДЕЖДЫ ПОЧТИ НЕ ОСТАЛОСЬ.

Легендарное путешествие продолжается!



Увеличен максимальный уровень
Продолжение эпической истории
Новые локации, квесты и награды

LOTRO.MAIL.RU

ИГРАЙ БЕСПЛАТНО

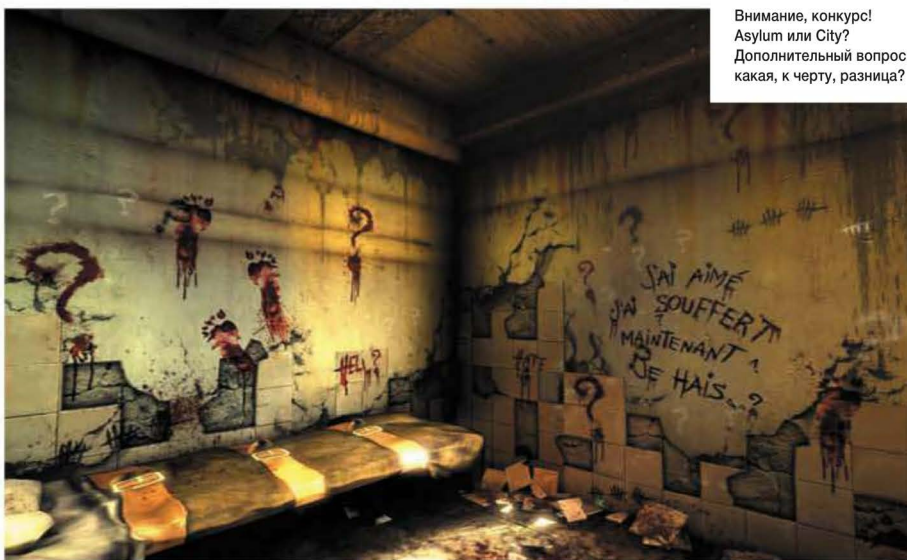
Ожечь пьедестал



Сергей Думаков

МНЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО С ИДЕЕЙ ЕЖЕГОДНОГО ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ (НЕВАЖНО, В КАКОЙ ОБЛАСТИ) ДАВНЫМ-ДАВНО ПОРА РАСПРОЩАТЬСЯ – КАК, НЕ ЗНАЮ, С ПРИВЫЧКОЙ ПИТЬ ПИВО ИЗ ПЛАСТИКОВЫХ БУТЫЛОК. ЭТО ГЛУПО, ЭТО ПОШЛО, ЭТО БЕЗВКУСНО И, ЧТО ВАЖНЕЕ ВСЕГО, ЭТО АБСОЛЮТНО БЕССМЫСЛЕННО.

ВНИЗ Madness Returns – живой пример великолепной игры, на которую всем плевать. Особенно плюются при составлении всяческих церемониальных списков.



Внимание, конкурс! Asylum или City? Дополнительный вопрос: какая, к черту, разница?

Возьмем наши любимые электронные развлечения. Ни для кого не секрет, что их развитие определяется не сорванными календарными листками, а производственными циклами – причем для каждого жанра, для каждой консоли, для каждого конкретного сериала этот цикл будет уникальным. Попробовать выбрать некую «игру года» – все равно что пытаться выбрать колбасу года, или лавочку года, или журнальную страницу года; идея, вырванная из контекста. Да и чем измерять? Количество проданных копий? Количество скачиваний в сети? Количество активных игроков? Смешно. Сейчас есть два способа определения победителей в той или иной номинации очередного аннуального парада: субъективное мнение профессиональных журналистов и народное голосование. Однако и тот, и другой не учитывают множества факторов, которые могли бы повлиять на итоговый результат.

Во-первых, определение временных рамок. Допустим, игра вышла в текущем году – и показала средние результаты, оказавшись где-то между тройкой и семеркой по десятибалльной оценочной шкале. Будет ли браться в расчет тот факт, что эту игру разрабатывал, условно говоря, один человек на протяжении пятнадцати лет? Конечно же, нет. С другой стороны, игра вышла в конце года, стала настоящим хи-

том и получила заслуженные аплодисменты – и в следующем сезоне о ней забыли, хотя она оказалась настолько огромной и интересной, что безумное количество человек играло в нее еще как минимум десять месяцев. Сможет ли она претендовать на еще одну медальку? Опять-таки, вопрос риторический. Игра вышла, год закончился, об игре забыли. Все, ее нет. И еще один нюанс – тот самый, связанный с производственными циклами. Можно ли давать награду игре из серии, которая разрабатывается одними и теми же людьми в течение десятилетия и базируется на том же программном обеспечении, что и десять лет назад? Корректно ли сравнивать ее с абсолютно новым, созданным с нуля проектом – даже если продажи последнего невелики, а игры с цифрой 3 или 4 в названии исчисляются миллионами? Как вообще можно выбирать между туалетной водой и сотовым телефоном, если общего у них ровно то, что они появились на прилавках в один день?

Во-вторых, неизбежная систематизация, которая творческим вещам только вредит. Все эти «Оскары» и «Букеры» – страшное, на самом деле, зло. Они берут нечто, что не имеет ни границ, ни формы, ни конечного количества измерений – и кромсают ножом на ровные дольки, чтобы привести невообразимое хоть к какому-то порядку. Порядок для художника вреден. Порядок убивает художника, потому что тот начинает мыслить не творческими



СЕРГЕЙ А еще есть игры, в которые невозможно играть. Им надо давать статуэтки в первую очередь, но... сами понимаете.

ВИКТОР Как и «железная» начинка компьютеров и консолей, технологии разработки видеоигр, похоже, достигли своего спирального пика – вот уже несколько лет их качество держится на приблизительно одинаковом уровне. Ждем резкого скачка?

категориями, а категориями порядка. Какой фильм вы делаете? Я делаю драму. Каков размер вашей книги? Десять авторских листов. Каков бюджет вашей игры? Средний, ориентированный на скачивание эпизодами через сервисы цифровой дистрибуции. И возникает обратная ситуация, эффект теннисного мяча: сначала вы создаете хит-парады, затем хит-парады создают вас. Возникают ЖАНРЫ, возникают ОЦЕНКИ, возникают РЕЖИМЫ ИГРЫ и ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ В ЧАСАХ. Посмотрите на любые новогодние выборы самых-самых – и вам станет страшно. Ты не можешь трудиться над игрой столько, сколько нужно; ты не можешь выпустить игру тогда, когда тебе хочется; ты не можешь заниматься тем, чему нет названия на Gamespot, – иначе твоя игра попадет в номинацию НЕЧТО ГОДА, в то время как в ИГРЕ ГОДА будут снисходительно толкать друг друга плечами большие мальчики.

В-третьих, жанровая раздробленность. Хорошая игра для Facebook, хорошая игра для iPad и хорошая игра для PS3 – это три абсолютно разных игры, созданных разными людьми для разных людей. Выбирать из них какую-то одну кощунственно и несправедливо. Конечно, можно до бесконечности дробить номинации:

лучшая игра для iPad, лучшая игра для iPad в жанре Puzzle, лучшая игра для iPad в жанре Puzzle для детей младшего школьного возраста... но уже сейчас это выглядит дико и нелепо. Вся прелесть в том, что игры не похожи друг на друга, что они не должны подчиняться никаким ранжирам, что им жизненно необходимо удивлять и по-хорошему менять свою аудиторию. Ты не должен до конца знать, что ждет тебя в игре, которую ты купил, – вот чем так хороши проекты вроде GTA, или Assassin's Creed, или The Path, или Minecraft.

Вся прелесть в том, что игры не похожи друг на друга, что они не должны подчиняться никаким ранжирам.



Невозможно создать столько номинаций, чтобы они охватили весь спектр вышедших за конкретный временной отрезок игр. А ведь есть же еще такой параметр, как «актуальность» – как

я уже говорил, в отчетном году самой популярной может оказаться игра, которая на самом деле вышла очень давно.

Главная же беда всех этих раздач слонов в том, что они в наше время имеют огромное влияние на покупателя. Достаточно вывесить в магазине список бестселлеров, как продажи этих самых бестселлеров вырастут в разы. Достаточно сказать читателю, что Batman: Arkham City великолепна, – и он купит ее, хотя мог бы сначала купить Arkham Asylum, которая ничем не хуже (и еще вопрос, какая из этих двух игр выглядит

более цельной и законченной). Читатель ведь понятия не имеет об игровых движках, которые живут по несколько лет, и прочих технических тонкостях; читатель знает, что обязан купить игру, которая вышла в этом году, и точка. И задача продавца – не швырнуть в покупателя каким-то списком, а дать ему именно то, что он ищет. Когда выбор сужается до десятка наименований, вести бизнес гораздо проще – но в это же время вы убиваете целые жанры, вы закрываете студии, вы втоптываете грязным ботинком в землю чьи-то мечты и надежды. Поверьте, хороших игр много – и чтобы это понять, вовсе не нужно ждать рождественских каникул. Не стоит верить чужим словам, этот мир гораздо шире и чудесней, чем кажется на первый взгляд, а пьедестал... Пьедестал – всего лишь несколько фанерных листов, приколоченных друг к другу. Когда победитель сходит с него, то оказывается того же роста, что и все остальные. **СИ**

В игру как на работу



Андрей Окушко

В XXI ВЕКЕ ЗА ФАСАДОМ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ ВСЕ ЧАЩЕ ПРЯЧЕТСЯ РАБОТА. ЕСЛИ ВЫ СОСТОИТЕ В ГИЛЬДИИ WORLD OF WARCRAFT И ВХОДИТЕ В ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ «СТАТИК», БУДЬТЕ ДОБРЫ НЕСКОЛЬКО РАЗ В НЕДЕЛЮ, А ТО И КАЖДЫЙ БОЖИЙ ДЕНЬ, ОТПРАВЛЯТЬСЯ В РЕЙДЫ.

Никого не волнует, что где-то там, по другую сторону монитора, у вас есть семья, друзья, жизнь в оффлайне. Ноги в руки и вперед – разбираться с очередным боссом, заживившим такую нужную экипировку. Рано или поздно, правда, в голову закрадывается вопрос: «А зачем все это?» Ведь получается, что мы ходим в рейды, чтобы собрать более мощную экипировку и... ходить в рейды! А тем, кому и этого недостаточно, Blizzard предлагает иное развлечение – ежедневные квесты ака «дейлики». И снова после (вместо?) работы/учебы заходишь в WoW, ведь награды-то «вкусные», жаль упускать такой случай. И даже не задаешься вопросом: «А куда я тороплюсь?»

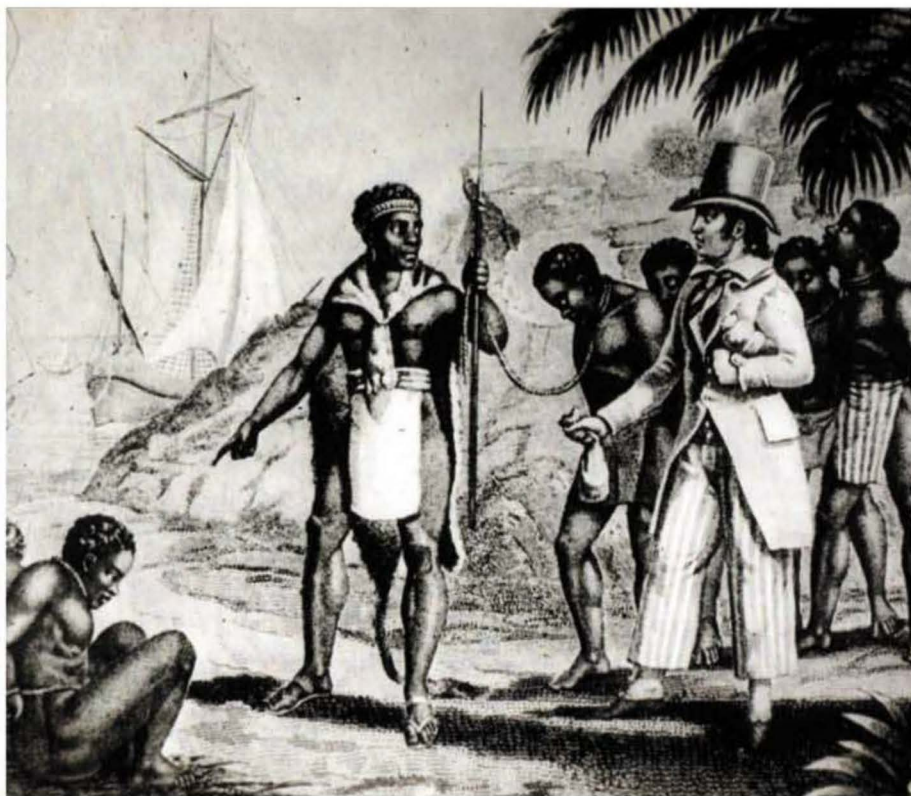
Другой пример – стремительно набирающая обороты World of Tanks с ее миллионами пользователей. С завидным упорством игроки прокачивают боевые машины, и даже те, у кого времени немного, заходят вечером

на пару часиков – ведь за первую победу в день на каждом танке дают удвоенный опыт (а в дни акций – утроенный или упятеренный!) Грех упускать такой случай, правда? А тем, кто уже обзавелся «Маусом» или ИС-7, Wargaming.net предлагает новые ветки развития – американцев там или французов, не давая ни на секунду перевести дыхания. А тут еще и «Мировая война» на карте Земли, и тренировки в кланах, чтобы подготовиться ко всяким там высадкам в Нормандии... Названия другие, симптомы те же – превращение игры в работу.

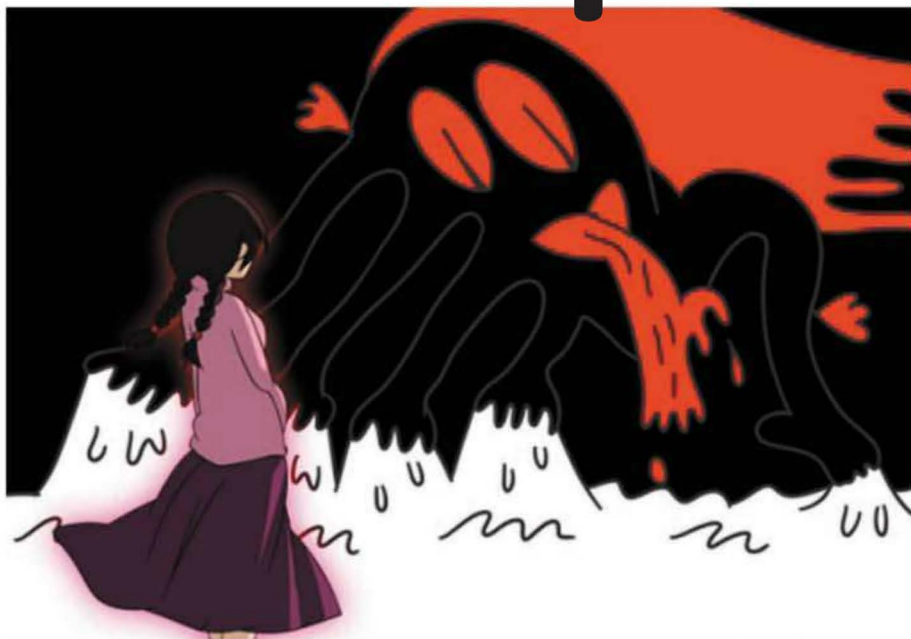
Впрочем, все это – лишь цветочки, а кое-где уже и ягодки подоспели. Помнится, пару лет назад в Республике Корея судили двух товарищей за получение прибыли от торговли виртуальными товарами из Lineage II. И не просто оправдали, но и официально разрешили заниматься подобной деятельностью, приравняв деньги в MMORPG к долларам с рублями. Или другая история – обошедшая весь мир новость о том, как китайских эзков (вместо вязания варежек или сборки электророзеток) заставляли прокачивать персонажей в World of Warcraft. А тех, кто отказывался, – избивали. Само собой, заключенные обрадовались шансу избавиться от однообразной работы, сменив ее на... избивание тысяч мобов. Администрация же зарабатывала неплохие деньги, приторговывая результатами «фарма». Вроде бы все довольны и счастливы, но хобби как-то внезапно превратилось в труд. Который рано или поздно надоел, только отвертеться было нельзя.

То ли еще будет – вон, Blizzard с полгода назад заявила, что в Diablo III будет аукцион, через который всем желающим позволят продать виртуальный супермегамеч за бумажки с портретами американских президентов. При этом и сейчас хватает людей, зарабатывающих аналогичной деятельностью на жизнь, хотя зачастую это карается баном. Если же обывать на аукционе несуществующие предметы позволят официально, число «тружеников мышки и клавиатуры» возрастет в разы. Да и стремиться есть к чему – кто не помнит истории об учительнице Эйлин Грэф, получившей миллион «вечнозеленых» от перепродажи недвижимости в Second Life? Поневоле задумаешься: «А если смогла она, почему не смогу я?» Забыв, что играют миллионы, а богачами становятся единицы.

Впрочем, не подумайте, что я отговариваю вас от попытки сколотить состояние в очередном виртуальном мире. В известной песне на этот счет неплохо сказано: «Каждый выбирает по себе женщину, религию, дорогу». Идите по собственному пути смело, набивайте шишки (все мы так делаем), сворачивайте в подвернувшиеся переулки. Только помните, что где-то есть те, кому вы нужны. И иногда стоит на секунду остановиться и принять волевое решение: не ходить сегодня в рейд, не делать дейликов и не сражаться в клановых войнах. А потратить освободившиеся часок-другой на семью/любимого человека/заскучавшую собаку. И потом, с новыми силами, отправиться покорять онлайн. Помня, что дома вас всегда любят и ждут. Даже если вы проводите время в игре как на работе. **СИ**



Я задрот



Яна Сугак

ОДНАЖДЫ УТРОМ Я ЕХАЛА В МЕТРО. РЯДОМ СО МНОЙ ЧТО-ТО БУБНИЛ СИМПАТИЧНО НЕБРИТЫЙ ПАРЕНЬ, УСТАВИВШИЙСЯ В ЛИСТОК ИЗ БЛОКНОТА. Я СКОСИЛА ВЗГЛЯД – НА СМЯТОЙ БУМАЖКЕ БЫЛИ ВЫПИСАНЫ ЦИФРЫ ОТ 1 ДО 108. ПОДРЯД. БЕЗ ПРОПУСКОВ. БЕЗ ТАЙНОГО ШИФРА. ПРОСТО ЦИФРЫ. ПАРЕНЬ ВОДИЛ ПАЛЬЦЕМ ПО СТРОЧКАМ, ЧТО-ТО ПОВТОРЯЯ ПРО СЕБЯ. ПРОГРАММИСТ? МАТЕМАТИК? ПРОСТО ПСИХ? ЛУЧШЕ ОТОДВИНУТЬСЯ ПОДАЛЬШЕ.

Самая дефицитная в наше время штука – понимание. Социальные сети сделали мир в сотни раз более открытым. Кажется, будто мы знаем все и обо всех. Так и есть, за редким исключением. Но информация о том, как человек выглядит, в какие рестораны ходит и даже кто его друзья, хороша лишь для навешивания формальных ярлыков и скандальных разоблачений. Ах, детская психологиня, судя по фоткам, оказалась любительницей BDSM-вечеринок – ату ее, ату! Выводы делаются быстро, просто и механистично. Ведь если у вас сотня друзей, понимания на всех не напасешься. Самый простой способ не наколоться – слиться с толпой. Быть как все, соответствовать возрасту и социальному статусу. Бухать по пятницам, валяться на пляжах Тайланда, раз в год вставать на ролики или сноуборд. Вовремя выйти замуж и спихнуть ребенка на бабушку. Редко играть на PlayStation 3 и никогда в этом не признаваться. Не быть (по возможности) странным и уж точно странным не казаться.

Статус человека, который увлекается играми, дрейфует где-то между понятиями «геймер» и «задрот». Для пятидесятилетней тетки, которая смотрит сериалы по зомбящику, все мы безнадежны; в сортах говна ей разбираться не зачем. Другое дело – сверстники, которые хотя бы примерно понимают, что такое игры. Перед ними часто приходится ломать комедию, изображая из себя человека, который включает консоль редко, за компанию, и лишь ехидно посмеивается над «задротами». Именно этим мы и

обязаны загадочному феномену: в США средний возраст геймера – 39 лет, в России – как минимум, 25, но реальные поклонники игр, идентифицирующие себя как «геймеры», – сплошь подростки. Взрослые вынуждены шифроваться, защищая публичный имидж. Проще всего тем, кто на играх зарабатывает деньги. Успешный киберспортсмен хвастается тем, что бесплатно повидал весь мир. Редактор игрового журнала предьявляет друзьям квартиру и машину. Программист из студии разработки или руководитель компании – сами понимаете. Бизнес как бизнес. А что делать человеку, чья работа никак не связана с играми? Выдумывать оправдания.

Слово «задрот» популяризовали те же задроты, чтобы отпозиционироваться от сомнительной социальной группы и подчеркнуть собственную «нормальность». Это не аналог советскому «ботанику» или американскому «нерду». В слово изначально заложена негативная коннотация, приравнивающая мастерство в игре (или любом другом занятии, где можно совершенствовать навыки за счет усидчивости и терпения) к онанизму. В нем чувствуются нотки зависти лузеров по отношению к победителям. Раз ты выиграл – значит, ты просто задрот. И, главное, задрот тратит время на увлечение, а не имеющую реальное применение учебу. Бесплезно тратит. Ботаник может конвертироваться в ученого, нерд – в Марка Цукерберга, задрот всегда останется задротом. Но играть-то хочется! Жить без развлечения слишком скучно. Хотя в 15 лет, хоть в 35.

Поменять отношение к геймерам в обществе непросто, да и юные, неуправляемые поклонники игр могут легко дискредитировать всю идею. Поэтому взрослые отгораживаются от них забором ярлыка «задрот». За ним они строят свое собственное видеоигровое хобби, с табу на экспрессивную любовь к собственному увлечению. Пожалуй, это единственное отличие. Даже «взрослый журнал об играх», о котором часто мечтают, должен обладать лишь одним свойством. Он обязан как-то отсеять геймеров, которые не стесняются любви к играм. Например, обижать или вызывать смех нарочитой некомпетентностью. Та же история – с выставками и любыми другими публичными мероприятиями. Понабежавшие задроты могут разрушить всю легенду прикрытия и испортить людям праздник. Лучше их просто не пускать или, по крайней мере, не приглашать.

Тут впору схватиться за голову и сказать пару слов о том, что проблема не стоит выеденного яйца. Взрослый человек, сам зарабатывающий себе на жизнь, имеет право тратить личное время так, как считает нужным. И если кто-то его спросит, почему игры, он в состоянии ответить и объяснить. Увы, самые правильные слова собеседник может не услышать. Геймер – значит, задрот. Нет личной жизни, сидит дома за компьютером с утра до вечера и убивает монстров. А дай волю – и на живых людей перекинется. Все, точка, понимать здесь нечего. Псих.

Кстати, мой сосед по вагону метро оказался французом, который изучает русский язык в СПбГУ. На дом задали выучить произношение числительных, и перед занятиями он решил немного повторить. Тоже задрот? **СИ**

ПЯТИМИНУТКА

Сергей Цилюрик

В РУНЕТЕ ВСЕ БОЛЬШУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ НАБИРАЕТ СОЦИОНИКА – ЭТАКИЙ НЕКАНОНИЧНЫЙ СПИНОФФ ПСИХОЛОГИИ, ВЫДЕЛЯЮЩИЙСЯ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ РАЗБИЕНИЕМ ВСЕХ ЛЮДЕЙ НА 16 НАДЕЛЕННЫХ РАЗНЫМИ КАЧЕСТВАМИ ТИПОВ. ПАССИВНЫЙ ИНТЕРЕС К ЭТОЙ ТЕМЕ ПОЗВОЛИЛ МНЕ СДЕЛАТЬ РЯД ЛЮБОПЫТНЫХ НАБЛЮДЕНИЙ.

цитируем <http://ru.wikipedia.org/wiki/Соционика>

16 СОЦИОНИЧЕСКИХ ТИПОВ

При разделении всего социона на четырем юнговским дихотомиям, образуется 16 соционических типов, именуемых следующими псевдонимами:

«Дон Кихот», «Искатель» — интуитивно-логический экстраверт (логик, интуит, экстраверт, иррационал)
 «Дюма», «Посредник» — сенсорно-этический интроверт (этик, сенсорик, интроверт, иррационал)
 «Гюго», «Энтузиаст» — этико-сенсорный экстраверт (этик, сенсорик, экстраверт, рационал)
 «Робеспьер», «Аналитик» — логико-интуитивный интроверт (логик, интуит, интроверт, рационал)
 «Гамлет», «Наставник» — этико-интуитивный экстраверт (этик, интуит, экстраверт, рационал)
 «Максим Горький», «Инспектор» — логико-сенсорный интроверт (логик, сенсорик, интроверт, рационал)
 «Жук», «Маршал» — сенсорно-логический экстраверт (логик, сенсорик, экстраверт, иррационал)
 «Есенин», «Лирик» — интуитивно-этический интроверт (этик, интуит, интроверт, иррационал)
 «Наполеон», «Политик» — сенсорно-этический экстраверт (этик, сенсорик, экстраверт, иррационал)
 «Бальзак», «Критик» — интуитивно-логический интроверт (логик, интуит, интроверт, иррационал)
 «Джек Лондон», «Предприниматель» — логико-интуитивный экстраверт (логик, интуит, экстраверт, рационал)
 «Драйзер», «Хранитель» — этико-сенсорный интроверт (этик, сенсорик, интроверт, рационал)
 «Штирлиц», «Администратор» — логико-сенсорный экстраверт (логик, сенсорик, экстраверт, рационал)
 «Достоевский», «Уманист» — этико-интуитивный интроверт (этик, интуит, интроверт, рационал)
 «Гексли», «Советчик» — интуитивно-этический экстраверт (этик, интуит, экстраверт, иррационал)
 «Габен», «Мастер» — сенсорно-логический интроверт (логик, сенсорик, интроверт, иррационал)

Согласно соционической теории, социотип человека неизменен в течение всей жизни, хотя информационное наполнение различных функций и аспектов может меняться. Некоторые соционики, однако, полагают, что социотип может временно изменяться (обычно в ближайшие типы) при нахождении в изменённых состояниях сознания.

Меня ни в коем случае не стоит записывать в адепты соционики, благо нравится она мне весьма выборочно. Так, в прогнозируемые отношения между типами мне верится с трудом, но вот сама категоризация людей на 16 типов по четырем дихотомиям (о них ниже) мне, как любителю всевозможных классификаций, очень нравится. Собственно, интерес к этой теме у меня появился тогда, когда меня протипировали, и я в описании интуитивно-логического интроверта увидел себя — с достаточно высокой точностью, чтобы это нельзя было списать на попадание пальцем в небо а-ля гороскопы.

Соционика подразделяет людей по типу информационного метаболизма — иными словами, она утверждает, что от того, как человек усваивает информацию, зависит очень многое, вплоть до привычек. Начать, однако, стоит с описания собственно дихотомий, по которым ведется деление (логика/этика, интуиция/сенсорика, интроверсия/экстраверсия, рациональность/иррациональность), благо что в соционике эти слова несут несколько иную коннотацию, чем в повседневном общении. Вот, например, противопоставление этики логике вовсе не говорит о том, что этики — люди, не способные здраво рассуждать. Этики — это люди, воспринимающие мир в первую очередь через призму человеческих взаимоотношений, для них характерно понимание эмоционального фона. Логики же стремятся к объективности, к правильности, предпочитают оперировать фактами.

Сенсорики ценят комфорт, им важны сиюминутные ощущения; для них значима форма. Для интуитов же приоритетно содержание; они склонны не замечать многих второстепенных мелочей, стараясь вникнуть в суть вещей.

Две другие дихотомии чуть менее важны в рамках этого материала: экстраверсия и интроверсия — термины более-менее понятные, а иррациональность, свойственная значительной части нашего коллектива, обычно превращает сдачу номера в аврал.

Если брать команду «СИ», то, предположительно, Константин и Станислав — логико-сенсорники, я и Илья — логико-интуиты, Артём и Наташа — этико-сенсорники, а Валерий — этико-

интуит. И, на мой взгляд, это можно заметить по нашим текстам — и здесь я имею в виду, само собой, не стилистику, а приоритеты.

Например, этико-сенсорники в первую очередь фокусируются на своих личных ощущениях, на собственных переживаниях, симпатиях, на субъективном отношении. Отсюда «Наши любимцы», «Я + Игра =» и так далее у Артёма. Что до Наташи, то меня интересовал в первую очередь обзор Final Fantasy XIII (в оценке которой у нас, если вы помните, были категорические расхождения). Читаю — «как не впечатлится Сноу», «таких героев, которым хочется соперничать», «стоит камере сменить ракурс, как в восхищении следишь за происходящим и о всех прежних жалобах моментально забываешь». Я, логико-интуит, и не впечатляюсь подобным, и о недостатках не забываю. Это вообще мне не свойственно.

Я практически никогда не испытываю эмпатии к героям игр, а сужу беспристрастно, со стороны, воспринимая их переживания как часть общей истории. Я с возрастом отвык держать фаворитов — вопросы о любимых персонажах меня больше не интересуют. Меня не привлекают всевозможные красоты — если арт-дизайн хорош, прекрасно; нет — я на это буду жаловаться в последнюю очередь. Не отвлекаясь на это все, я концентрируюсь на крови и плоти

игр — на геймплее и сюжете, и в случае с FFXIII делаю неутешительные выводы, в отличие от Наташи.

Помимо прочего, для этиков свойственно отсутствие критичности. Говоря об игре, которая ему не понравилась, Артём не преминет упомянуть, что она наверняка найдет своих любителей, что кто-нибудь непременно ее оценит. Логики, наоборот, часто выражают свою позицию категорично и бескомпромиссно. Пусть это даже заденет чьи-то там чувства — что поделать, если такова горькая правда? Хороший пример этого — Врен, резко и критично высказывающийся в отношении волнующих его вещей. И я, конечно, тоже.

Вообще говоря, к написанию этой колонки меня подтолкнул давний вопрос о наиболее интересном для меня авторе «СИ». Призадумавшись, я понял, что интереснее всех мне читать именно Врена — и не потому, что мои и его взгляды на игры совпадают (это происходит нечасто), а из-за того, как именно он излагает свои тезисы. Все четко и понятно, ровно

**ИНТЕРЕСНЕЕ ВСЕХ МНЕ
ЧИТАТЬ ИМЕННО ВРЕНА —
ИЗ-ЗА ТОГО, КАК ИМЕННО
ОН ИЗЛАГАЕТ СВОИ ТЕЗИСЫ.**

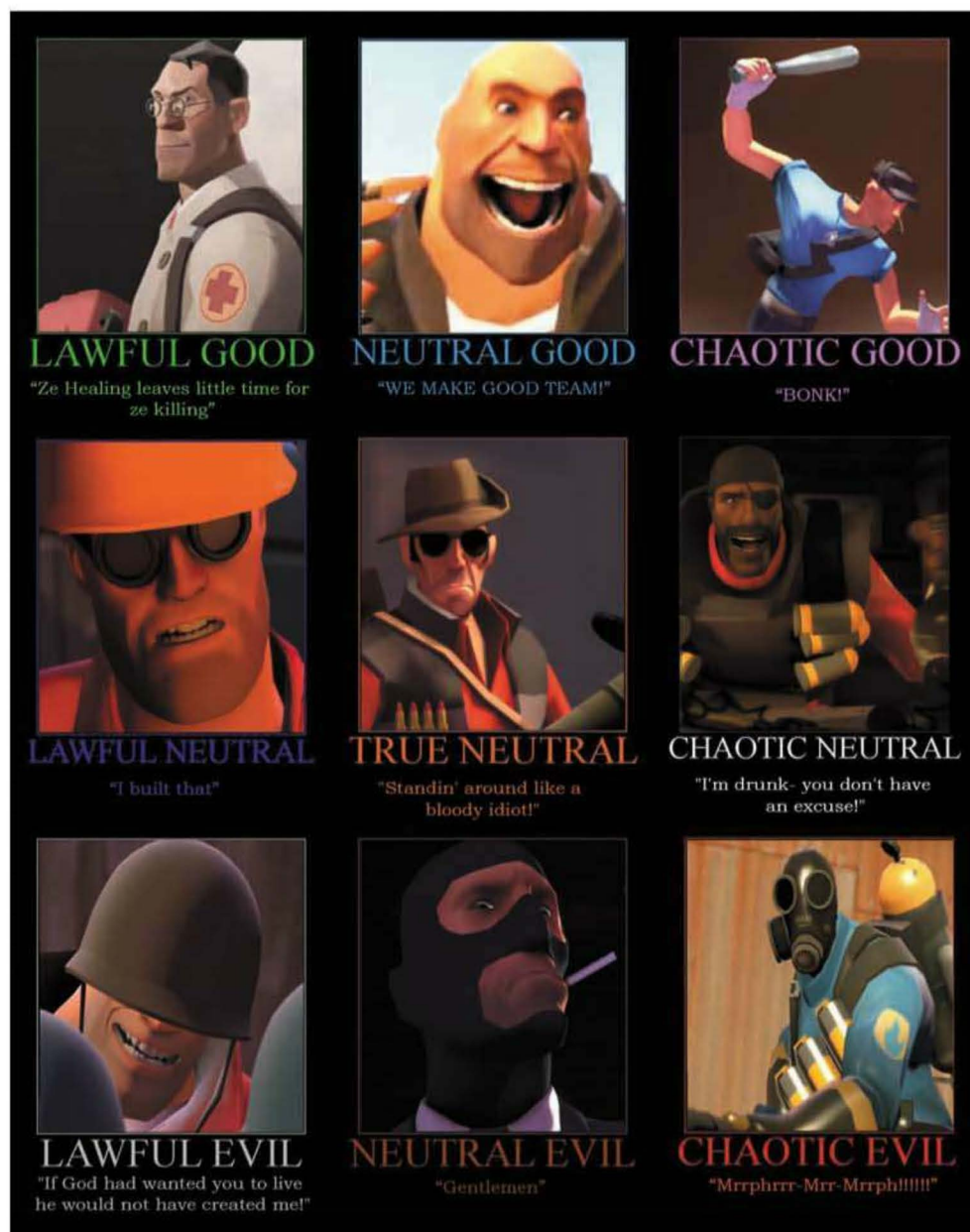
ЛЖЕНАУКИ

так, как мне и нравится. Иными словами, тексты автора-логика мне, логике, будут ближе. И наоборот.

Поэтому меня не удивляет, когда я встречаю совершенно полярные отзывы читателей на мои тексты. Одни, как и я, ценят четко выраженную позицию и, собственно, критику; другие же бывают недовольны и формой («слишком категорично»), и содержанием: один читатель утверждал, что игры вообще ругать нельзя, а я, раз этим занимаюсь, игры совсем не люблю. Само собой, это не так – я активно критикую игры как раз потому, что они мне небезразличны, потому что для меня важно, чтобы они становились лишь лучше. Представителям моего социотипа вообще свойственно в первую очередь обращать внимание на недостатки и стремиться к их устранению, недаром интуитивно-логических интровертов называют «критиками». Это не притворничество, это не игра в «плохого полицейского». Это – мое восприятие.

Заодно хочется вспомнить такое явление, как «новый игровой журнализм». Кирон Гиллен в своем «манифесте» (<http://alwaysblack.com/blackbox/ngi.html>) описывает его так: «Главное кроется не в игре, а в геймере; описывайте свои личные путешествия по выдуманным мирам». Гиллен видит аналитику чуть ли не пережитком прошлого, но, на мой взгляд, его подход ориентирован больше на сенсориков, и лично я нахожу в нем мало привлекательного. Мне нравится отстраненность от игры, нравятся претендующие на объективность суждения с веской доказательной базой и четко сформулированные субъективные позиции, нравятся столь ненавидимые любителями лайфстайловой прессы термины вроде «геймплея». Для меня, интуита, «путешествия по выдуманным мирам» по большей части ощущаются одинаково. Поэтому-то я так и ругаю в играх шаблонность и уповаю на инновации: если сенсорики будут сыты маленькими деталями, за которые они смогут зацепиться, то для интуитов, игнорирующих мелочи, нужно что-то более весомое.

Я мог бы, конечно, попытаться протипировать всех более конкретно. Написать о том, что Илья Ченцов, скорее всего, интуитивно-логический экстраверт. Соционика утверждает, что представители именно этого типа с наибольшей вероятностью будут генераторами идей, выдумщиками – и посмотрите только на последний номер «РС Игр», на спец про туалеты в играх, на «Адам Дженсен против всех!» Я мог бы написать, что Артём Шорохов, по-видимому, этически-сенсорный экстраверт, «энтузиаст», как их называет соционика, и насколько это за-



метно по его манере общения, его энергетике, тому, как он собирает вокруг себя людей. Мог бы, но все же не буду – хватит с моей стороны инсинуаций за спинами коллег. Не воспринимайте это все слишком уж всерьез.

Главное, в общем, вот что: мы все разные. Редакция «СИ» включает в себя людей совершенно разных, и это как раз играет на руку читателям: так или иначе, найдется ведь ав-

тор с подходящей именно вам позицией. Быть может, среди нас есть и такие, чьи тексты вам могут не нравиться в принципе (даже безотносительно взглядов на описываемые вещи): я не начну на протяжении трех страниц описывать мелкие детали дизайна, Наташа не станет категорично рубить сплеча, даже если игра ей не понравится. И это нормально. Мы такие, какие есть. Каждому свое, верно? **СИ**

Пришел, купил, рад, что делать дальше



Дмитрий Коконев

КАК БЫВАЕТ: ПОСЛЕ НОВОГОДНИХ ПРАЗДНИКОВ ПОЯВЛЯЕТСЯ ЖЕЛАНИЕ ТРАТИТЬ ДЕНЬГИ, И НИКАКОЙ ДЗЕН НЕ МОЖЕТ С НИМ СОВЛАДАТЬ. ВОЗМОЖНО, ЭТО ЕЩЕ ДЕТСКИЕ ВОСПОМИНАНИЯ – НУ, ПОЛУЧАТЬ ПОДАРОКИ ВСЕГДА ПРИЯТНО – НО СМЫСЛ В ТОМ, ЧТО ХОЧЕТСЯ ТРАТИТЬ, ТРАТИТЬ И ЕЩЕ РАЗ ТРАТИТЬ. В ВАШЕМ ДЕТСТВЕ ЭТО БЫЛО НЕ ТАК ПРОСТО, ПОТОМУ ЧТО В ПЕРВЫХ ЧИСЛАХ ЯНВАРЯ НОРМАЛЬНЫЕ МАГАЗИНЫ НЕ РАБОТАЛИ. ЗАТО СЕГОДНЯ МОЖНО ПРИДТИ В «ИОН» ВТОРОГО ЧИСЛА, УВИДЕТЬ ТАМ СВЕЖИЕ ЛИЦА КОНСУЛЬТАНТОВ И ПОПРОСИТЬ ПРОБИТЬ ВТОРОЙ iPad, 32ГБ, БЕЗ 3G. ВОТ ИМЕННО ТАК Я И СДЕЛАЛ.

iPad, в общем-то, не такая уж и большая роскошь – за двадцать пять тысяч рублей можно приобрести себе среднюю модель, после чего придумать тридцать три оправдания тому, почему не приобрел модель получше и с какой стати отказался от 3G. Эти оправдания и в самом деле нужны, и нет, я думаю, никакой необходимости объяснять зачем. Или рассказать? Все просто: вы же будете показывать его друзьям? Носить с собой на работу или в университет? Ведь по этой причине вы купите кожаный Smart Cover за три с половиной тысячи рублей, хотя прекрасно будете осознавать, что китайский аналог обойдется в два раза дешевле и еще будет защищать заднюю часть от царапин, и что у азиатской подделки цвета поярче, и сам выбор побольше. В общем, оправдания пригодятся на тот случай, если вы все-таки заходите похвастаться приобретением. И простите мне мою язвительность – я вовсе не предлагал на всем сэкономить. Хотя могу подсказать хорошую отмазку на тот случай, если вас кто-нибудь спросит, почему вы отказались от модели с 3G: «я с телефона Wi-Fi раздать могу». И это чистая правда, кстати. В смысле, можно даже с телефонов Samsung на Android раздавать Интернет

по Wi-Fi, и iPad (и его владелец) не почувствуют никакой разницы. А кошелек убережет десять тысяч рублей.

Но речь, все-таки, не об этом. Я не имею ничего против планшетов – откровенно говоря, они мне кажутся довольно удобными игрушками. Не в том смысле, что это полноценные игровые платформы и будущее игровой индустрии (бла-бла-бла), а в том, что это большой экранчик, который нужен только для развлечения. Что я делаю с iPad'ом? Ну, смотрю на нем сериалы... лежу на диване дома. Еще читаю на нем комиксы, хотя с этим связан скромный обман: дело в том, что читалку комиксов я купил, но сами картинки про Бэтмена скачал с rutracker'a.

И это не потому, что я вор и пират (свистать всех наверх, тысяча чертей!), а потому что приложение так работает – самые честные пользователи, вероятно, должны сами сканировать купленные печатные комиксы, создавать из них архив и заливать в планшетный компьютер. Ах, да, еще я сижу в Интернете, покупаю английские журналы в Zinio и играю в разные игры в ожидании приема у стоматолога. Вот с этим вряд ли кто-нибудь поспорит: если вы сидите в городской поликлинике в очереди на удаление нерва у корен-

ПЛАНШЕТУ – ДАЖЕ SONY
TABLET S – МОЖНО НАЙТИ
МИЛЛИОН ПРИМЕНЕНИЙ, НО
ОН ВСЕ РАВНО ОСТАНЕТСЯ
ДОРОГОЙ ИГРУШКОЙ

КОММЕНТАРИЙ ГЛАВРЕДА

Если в двух словах, то «плюс один». А если подробнее, то свой iPad 2 я купил со словами «дайте, пожалуйста, самый дешевый!» (консультант в AppStore слегка опешил), за 600 долларов, и только чтобы «быть в курсе» (к сожалению, это суровая правда, – главред игрового издания не может не иметь iPad). Да, у меня тоже Smartcover, и задняя поверхность уже жестоко поцарапана, поэтому бонусом пришлось купить и китайскую пластмассовую оправу. Второго января я решил выпендриться и забронировать с iPad билеты в кино, но сайт «Афиши» не позволил мне это сделать (видимо, используется флеш или еще какая-то дрянь, которая не по душе Apple). Пришлось доставать ноутбук Sony Vaio и делать все по старинке.

* На иллюстрации изображен автор этого текста, танцующий от радости.
** На самом деле этот чернокожий человек пляшет по песню «Lonely Boy» группы The Black Keys.
*** Вы только не подумайте, что автор этого текста чернокожий.



ного зуба, то ничто не сможет вас успокоить, кроме Angry Birds. Или Fruit Ninja. Или Tiny Tower.

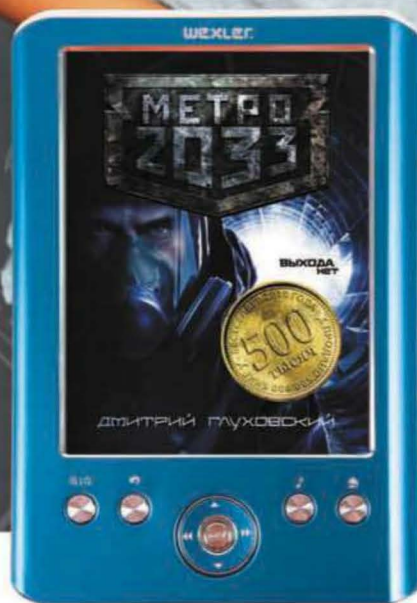
Как это ни странно, но запускать что-то «нормальное» на iPad вы не будете. Во-первых, такие игры, обычно, дорогие (кроме GTA III – она почему-то стоит пять баксов). Во-вторых, рейтинг разъяренных пользователей и их комментарии разубедят приобрести что-нибудь более серьезное, чем тот же Fruit Ninja. Ну, то есть, купить тот же Chrono Trigger можно, но а) лучше играть на iPod Touch или iPhone, потому что графика не адаптирована вообще никак, б) это самый дурацкий, нелепый, глючный, неудобный порт ever. Square Enix славится такими подделками в AppStore, и это настоящая грустнулька – обман, кругом обман, игры дорогие стоят и не работают!

Наконец, iPad можно использовать как домашний офис, но я это не практикую и сейчас расскажу почему. Текстовый редактор – пока только Pages из суперкрутых, но есть аналоги, даже более дорогие – придется покупать отдельно, и мне неудобно с ним работать. Мне вообще неудобно набирать текст на планшете, хотя моя подружка справляется с этим на ура. Еще бы, ведь за Pages она не платила – у нас один аккаунт на двоих, что, вроде как, помогает сэкономить. С iPad'a удобно читать, но что-то на нем писать, рисовать, сочинять, клеивать – уже нет. С ним удобно ждать своего рейса в аэропорту или просматривать американские газеты по утрам, удобно смотреть фильмы и сериалы в метро – и так и должно быть, потому что это игрушка. Но работать – нет. Хотя, может быть, я просто очень ленивый, и не особенно стремлюсь трудиться. В любом случае, планшет никак на это не повлиял.

В общем-то, это все, что я хотел сказать. Планшетному компьютеру – даже Sony Tablet S – можно найти миллион применений, но он все равно останется дорогой игрушкой, без которой взрослый человек вполне может обойтись. Сейчас я попытался придумать оправдание покупке «от нечего делать», и у меня, надо полагать, неплохо получилось. Друзья наверняка оценят и похвалят. В твиттере напишут что-нибудь ободрительное. В Facebook'e разгорится спор о том, что лучше – iOS или Android. iPad, рискну предположить, пролежит дома до февраля – а там анонсируют третью версию. Наверное, придется купить и ее – похвастаться. **СИ**

Электронные книги WEXLER

СЕРГЕЙ ЦИПЮРИК



WEXLER.BOOK E5001

«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЕ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО
В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER

КОМФОРТНОЕ ЧТЕНИЕ

СТИЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ



ЭКРАН 5"



АЛЮМИНИЕВЫЙ
КОРПУС/
КОЖАНЫЙ ЧЕХОЛ



РАДИО И МРЗ



ИГРЫ



ЭЛЕКТРОННАЯ
БИБЛИОТЕКА
БОЛЕЕ 200 ТЫС.
КНИГ



ЧТЕНИЕ 11 ТЫС.
СТРАНИЦ БЕЗ
ПОДЗАРЯДКИ



WEXLER

www.wexler.ru

ТЕЛЕФОН ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8 (800) 200 96 60

Мы в контакте



? Как я понимаю, предварительные заказы на PS Vita уже открыты.

Именно так. С 24 декабря началась кампания в российских магазинах. Смысл акции в следующем: покупатель платит 999 рублей, чтобы гарантированно приобрести консоль в феврале, причем стоимость устройства для него будет уменьшена на сумму брони. Вдобавок он получает в подарок эксклюзивные наушники для PS Vita и ваучеры на DLC (стоимостью около 200 рублей).



? А запуск вы планируете провести одновременно с европейским?

Да, рассчитываем все провести одновременно с Европой. Пока никаких трудностей с этим не предвидится.

? На запуске PS Vita российским покупателям будут предлагать тот же ассортимент, что и европейцам?

Все, как и в Европе. В продажу поступят два варианта консоли – с Wi-Fi и с 3G, три карты памяти объемом 4 Гб, 8 Гб и 16 Гб. Линейка софта тоже не изменится: шесть игр от самой Sony, достаточно большое количество – от независимых издателей. Они выйдут в соответствии со своими графиками – в первые полгода на рынке появится порядка 30 наименований. Распространяться новинки будут как через PSN, так и на картриджах.

? Понятно. Значит, нет такого, что есть какие-то приоритетные проекты, и есть, скажем так, второй эшелон.

Нет. Конечно, есть нюансы. Локализация – процесс достаточно долгий. Он начинается заблаговременно, за несколько месяцев до релиза. И случается, что сроки выхода совпадают сразу у большого числа продуктов. Тогда могут возникнуть какие-то приоритеты в силу объема работы, но в целом мы стараемся все планировать так, чтобы за бортом ничего не



PS Vita в России

ПЕРЕД СТАРТОМ PS VITA В РОССИИ МЫ РЕШИЛИ ВСТРЕТИТЬСЯ С СЕРГЕЕМ КЛИШО, ГЕНЕРАЛЬНЫМ МЕНЕДЖЕРОМ РОССИЙСКОГО ОТДЕЛЕНИЯ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. ОН ОТВЕТИЛ НА МНОГИЕ ОСТРЫЕ ВОПРОСЫ, ВОЛНУЮЩИЕ НАШИХ ГЕЙМЕРОВ. ТЕПЕРЬ ВЫ УЗНАЕТЕ, КАК ИМЕННО ФОРМИРУЕТСЯ ЦЕНА НА КОНСОЛИ И ИГРЫ ДЛЯ НАШЕГО РЫНКА!

? Как обстоят дела с локализацией? Насколько я знаю, Sony традиционно принимает решение только по своим играм, не вмешиваясь в дела независимых издателей.

Да. Принцип остается прежним: мы переводим на русский игры, разработкой которых занималась сама Sony. Независимые издатели сами определяют, как им поступать. Так было всегда, и мы не можем повлиять на их решение о локализации того или иного продукта на российском рынке. У нас позиция простая, она не изменится с появлением новых консолей: мы стремимся к стопроцентной локализации всех игр. Мы практически добились этого с PS3, и в случае с PS Vita хотим того же. Сейчас несколько наименований проходят стадию утверждения, но вот, например, когда Uncharted для Vita выйдет, то переведено в ней будет все, вплоть до названия – у нас она выйдет как «Uncharted: Золотая Бездна».

осталось. Вот для Vita все игры должны быть локализованы. Понятно, что в случае с громкими релизами это просто обязательное требование. Но и в случае с играми, у которых нет загоды «ореола славы», мы тоже стараемся решить этот вопрос. Нужно также отметить, что Россия – страна, в которой любят портативные консоли Sony. Игры для PSP всегда хорошо продавались, и локализации положительно влияли на спрос, так что нам очень важно перевести на русский и продукцию для PS Vita.





? Расскажите, пожалуйста, как формируется цена на консоль.

Особых секретов нет. Есть входная цена консоли на российский рынок, дальше добавляются таможенные пошлины, поскольку весь товар Sony завозится с соблюдением всех законодательных норм. В случае с PS3 пошлина составляет 10%. Портативные консоли вроде PS Vita попадают в другую тарифную группу – игровые приставки с собственным экраном – и поэтому облагаются пошлиной в 20%. Это беспрецедентно высокая ставка, если сравнивать с другими европейскими рынками, но, тем не менее, все обстоит именно так. Мы ожидаем небольшое снижение пошлин с января – в первую очередь оно коснется PSP, впоследствии Vita. Дальше добавляются НДС (18%) и стоимость доставки. В Европе доставка фактически универсальна – границ нет, машина идет со склада, скажем, в Голландии, и может беспрепятственно развезти несколько грузов. Машина, уходящая в Россию, уходит только в Россию. Не могу сказать, что это драматически увеличивает расходы, но определенный коэффициент на доставку существует.



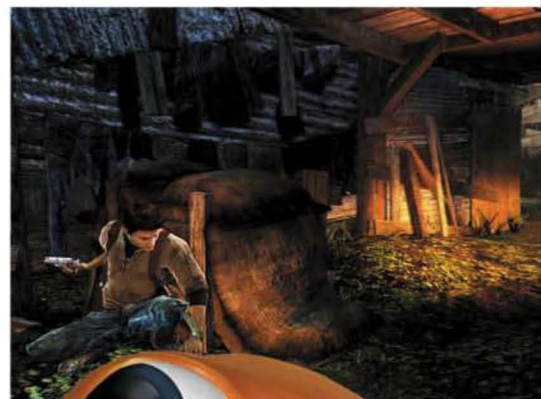
Вдобавок, говоря о цене, важно уточнить, что мы говорим о сумме в рублях. Если проследить за нашей политикой в последние несколько лет, видно, что мы не увеличивали цены (по сравнению со стартовой), как бы ни колебался курс евро. Если и меняем их, то только в меньшую сторону. Сейчас мы вынуждены зафиксировать цену на февраль. Объявив, что цена на комплектацию PS Vita с Wi-Fi будет 12490 р., мы обещаем, что она останется именно такой, даже если курс евро к рублю скакнет вверх. Т.е. фактически существуют еще валютные риски, и они немаленькие, если посмотреть за движением курса. Он может меняться на 10% в пределах нескольких месяцев, и это тоже нужно учитывать при ценообразовании. Поэтому сегодняшняя разница между заявленной ценой на PS Vita в России и в Европе – более, чем оправдана. Сказать, что сумма завышена по отношению к российскому рынку – нельзя, поскольку она определяется именно теми условиями ввоза, доставки продукции, валютного курса, которые есть сейчас. Мы могли бы менять рублевую цену в большую сторону, следуя за изменениями курса, – так многие делают, – но не хотим.

Еще важно отметить, что до сих пор на российском рынке сохраняется более высокий уровень наценок в рознице, чем на других европейских рынках, хотя есть тенденция к снижению. Это тоже учитывается при расчете стоимости консоли.

? А когда Россия вступит в ВТО, что-то изменится?

Естественно, любое снижение пошлин, которое будет принято на федеральном уровне, отразится на стоимости приставки. Мы готовы моментально снизить цену. Поскольку она у нас формируется так, как я описал, любое снижение налоговой базы повлияет и на удешевление устройства.

Есть, правда, важный момент: Россия вступает в ВТО, но пока не объявлен окончательно график снижения пошлин. Сейчас существует только примерный план, и, насколько я знаю, пошлины на те или иные продукты будут меняться от 3 до 7 лет. Как только это коснется нашей товарной группы, то, конечно, позитивно скажется на цене.





? Геймеры часто говорят – если бы вы цену на игры значительно снизили, они продавались бы лучше и в конечном счете прибыль компании даже стала бы больше.

Нужно понимать, что консольные игры несколько отличаются по принципу продажи от PC-игр. Разница в целом такая: в первую очередь, консольные игры привязаны к самой консоли. Понятно, что выпуск новой платформы и игр для нее – это общий проект. Есть стоимость разработки консоли, которая измеряется зачастую миллиардами. И есть стоимость разработки игр – она измеряется миллионами долларов. Соответственно точка безубыточности (минимальный объем производства и реализации продукции, при котором расходы компенсируются доходами. – Прим. ред.) считается в комбинации между консолью и играми – неважно, выходят они на запуске консоли или в ходе ее жизненного цикла. Важно, что это всегда комбинация правильной цены консоли и правильной цены игры. Понятно, что если снизить цену на игру, общее количество продаваемых копий увеличится. Стремление сделать игры доступными есть у каждого производителя, но это всегда борется с оценкой первой точки безубыточности, которую компания должна пройти по общему проекту и, скажем так, тем, когда эта точка безубыточности будет пройдена – в первый год, второй, третий. Иначе, например, получится, что при низкой цене на игры, стоимость консоли будет очень высокой – чтобы компенсировать затраты на разработку.

Вдобавок, выпуск игры (как и выпуск консоли) – это немалый риск, который тоже учитывается в стоимости. Она определяется общей средней инвестицией в разработку некоего среднего проекта и прогнозируемым количеством копий, которое будет продано на

выходе. Если, скажем, новинка не будет воспринята при цене в 2-3 раза ниже, чем сейчас, это обернется очень серьезными убытками для издателя и невозвратом очень большого количества инвестиций.

Поэтому тут влияет несколько факторов: риск по разработке игры, баланс между стоимостью платформы и стоимостью игры. В случае с независимыми издателями – взаимоотношения с платформодержателем, которые определяются договорами (сумма роялти и т.д.). На основе всего этого формируется цена, и естественно, это не только затраты на производство диска, но и стоимость разработки плюс заложенные риски.

? Расскажите, пожалуйста, поподробнее о том, из чего складывается цена на игру.

Есть несколько составляющих. Расходы на производство не очень большие – понятно, что сделать диск не стоит огромных денег. Упаковочная составляющая тоже не очень боли. А вот траты на разработку и лицензионная стоимость отъедают приличные доли в общей стоимости новинки. Дальше идут наценки остальных игроков на рынке: стоимость дистрибуции, та маржа, которую хочет получить розница, налоги. Важный момент: если в Европе объявляют, что игра на запуске обойдется покупателям в 69 евро, наши соотечественники заплатят столько же, не больше. Хотя стоимость консоли у нас немного выше, по игре все риски плюс таможенные пошлины покрываются маржой производителя, поэтому мы продаем игры за те же 60-70 евро, что и в Европе, независимо от налоговой базы. Структура цены, правда, немного другая – наценки розницы выше, валютная составляющая есть. Тут все уже зависит от рынка: компания где-то зарабатывает больше, где-то меньше.



? Как изменятся цены благодаря тому, что в России теперь есть завод по производству Blu-ray?

Все будет происходить эволюционно. Завод только начал работать. Чтобы производство пошло в полную силу, нужны заказы, определенный размер рынка, который позволяет заводу быть загруженным. Вопрос в том, насколько быстро этот рынок будет развиваться. Сейчас в магазины завезено большое количество игр, произведенных вне России – в частности, на заводе в Австрии. Когда произведенный в России ассортимент заместит австрийский, можно будет говорить о том, что таможенные пошлины и стоимость доставки больше не влияют на формирование цен.

Вообще открытие завода – очень позитивное событие для России. Предварительно в Sony произвели достаточно подробную оценку перспектив. Завод открыт: это свидетельствует, что отношение компании к российскому рынку очень серьезное. В Sony верят, что объемы продаж будут расти, что геймеров станет больше, и что есть резон открывать завод, чтобы быстрее удовлетворять их потребности – вовремя запускать все релизы, правильно формировать цену, полностью локализовывать товар на местном уровне. Согласование локализаций занимает очень много времени, ведь процедуру утверждения проходит все – от текстов и озвучки до надписей на обложке. Соответственно, если полиграфия для продукта и большая часть продукта будут производиться здесь, этот процесс должен со временем упроститься, что повлияет на скорость выполнения локализации.



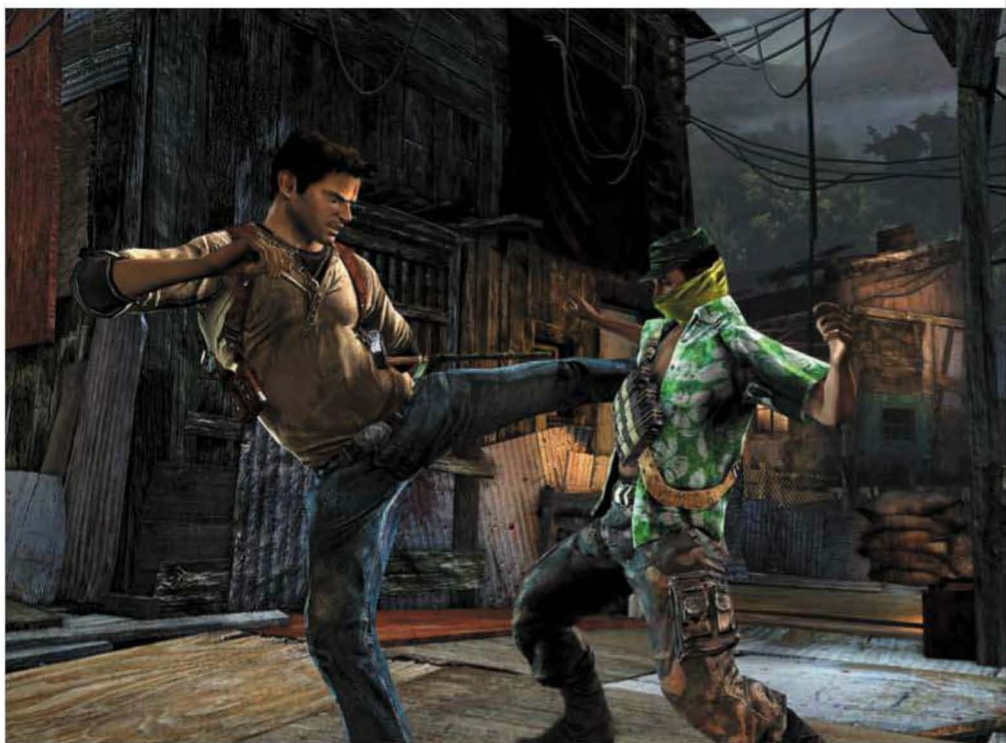
? Планируете ли вы интегрировать в российский PSN сервисы по прокату фильмов и т.д. наподобие тех, что представлены на западе?

Сейчас мы ведем активные переговоры с большим количеством компаний, которые в ближайшем будущем смогут стать поставщиками контента для PSN – речь тут и о музыке, и о видео, и о фильмах. Мы четко понимаем, что мы отстаем немного от того предложения, которое существует на других рынках. Не буду опережать события, но надеюсь, в ближайшее время мы сможем объявить о заключенных договоренностях.

? Можно ли печатать блямбу про локализацию не на самой обложке, а на пакете?

Вопрос очень частый – именно по поводу российского флага. Понятно, что хочется иметь оригинальную обложку, хотя качество самой игры от дополнительного значка не меняется... Можно приклеивать наклейки, но это полуручной труд, а значит, дополнительные расходы на обработку заказов. Кстати, мы неоднократно так поступали в случае с играми, локализация которых была доделана в последний момент, и дистрибьюторы так тоже делают, однако это достаточно серьезные траты, которые гипотетически могут сказаться на стоимости финального продукта.

Но меня так часто об этом спрашивают, что я сейчас изучаю варианты, как обойтись без нанесения флага на лицевую часть упаковки. Может быть, нам удастся что-то еще придумать, хотя обещаний пока давать не могу.



«СЕГОДНЯШНЯЯ РАЗНИЦА МЕЖДУ ЗАЯВЛЕННОЙ ЦЕНОЙ НА PS VITA В РОССИИ И В ЕВРОПЕ – БОЛЕЕ, ЧЕМ ОПРАВДАНА».



? В играх для PlayStation 3, вроде Uncharted 3, есть и русская, и английская озвучка. Это идеальный вариант. Но есть опасения, что на картриджи от Vita альтернативная озвучка просто не влезет. Например, будет ли она в Uncharted: Golden Abyss? И можно ли, например, в таких случаях английскую озвучку выкладывать в русский PSN в качестве DLC?

Сейчас окончательное решение не принято, но место для второго языка есть. На мой взгляд, это вопрос спорный: если мы локализуем игру, нас не очень должно волновать, есть ли в ней оригинальная дорожка. Хотя я прекрасно понимаю ту небольшую часть игроков, которые хотят играть только на английском. Я осознаю эту потребность, однако тут нам приходится выбирать, что лучше для рынка в целом. Конечно, вариант, который бы устроил всех – т.е. с обеими дорожками – оптимален, но пока точный ответ я дать не могу.

? Мне всегда было интересно – PSP очень хорошо пошла в России, потому что аудитория очень понравилась ее multifunctionality, а вот Vita все же позиционируется как чисто игровая консоль.

Если говорить о функционале, то Vita значительно превосходит PSP. Остались все те же дополнительные функции вроде просмотра фильмов, аудиоплеера, появился тачскрин и две камеры, расширился объем предоставляемых сетевых услуг. Например, теперь есть Near (вы видите всех пользователей, играющих рядом в ту же самую игру). Вы можете объединиться в группу по интернету, играть в онлайн, пользоваться скайпом, фейсбуком, твиттером. Функционал настолько большой, что PSP в этом смысле уступает. Да, мы позиционируем PS Vita как игровую консоль, но максимально комфортную для геймеров: при желании они могут воспользоваться сервисами, которые сейчас актуальны и востребованы. К слову, PS Vita – первая портативная приставка, на которой можно будет играть в игры того же качества, что и на PS3. **СИ**



Лучники наводятся на цель автоматически, но число стрел ограничено и во имя лучшей сбалансированности боевой системы потраченные запасы восстанавливаются только спустя какое-то время.



В отдельную категорию вынесены небоевые искусства: как варить алхимические зелья, как орудовать отмычкой, как убеждать собеседников. Чем больше прокачан навык, тем больше шансов, что вместо, скажем, склянки с лекарством у алхимика не получится какая-то непонятная отравка. Быстро стать асом не получится – тут действует ограничение в духе «потратил восемь очков на определенное искусство – нельзя потратить на него еще одно, пока персонаж не доберется до 16 уровня». А инструкторы, готовые поделиться знанием за деньги, дерут втридорога.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

ДАТА ВЫХОДА
10 февраля 2012 года

ДАЖЕ ПРОСТО УДАР МЕЧОМ В KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING – ЭТО САМОЕ НАСТОЯЩЕЕ ШОУ, ЗРЕЛИЩНАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ ФЕХТОВАЛЬНЫХ НАВЫКОВ, КОТОРУЮ ПРИВЫЧНЕЙ ВИДЕТЬ В ЭКШНЕ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА, ЧЕМ В КОМПЬЮТЕРНОЙ RPG. ДОБАВИТЬ К ЭТОМУ ДЕМОКРАТИЧНУЮ И ОДНОВРЕМЕННО ГЛУБОКУЮ СИСТЕМУ РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ, А ТАКЖЕ ОБИЛИЕ ПОВОДОВ ЧЕМ-ТО УВЛЕЧЬСЯ (ОТ ИНТЕРЕСНОГО КВЕСТА ДО СОБИРАНИЯ ИНГРЕДИЕНТОВ ДЛЯ ЗЕЛЬЕВАРЕНИЯ) – И СТАНОВИТСЯ ПОНЯТНО, ПОЧЕМУ ОТ СВЕЖЕГО БИЛДА НОВИНКИ, КОТОРЫЙ ПРИСЛАЛИ К НАМ В РЕДАКЦИЮ, Я НЕ МОГЛА ОТОРВАТЬСЯ НЕСКОЛЬКО СУТОК ПОДРЯД.

Название вызывает ассоциации с ММО, но авторы решили, что первая экскурсия к амалурским берегам будет оф-флайн. По стопам World of Warcraft пойдет следующая разработка 38 Studios и Big Huge Games – Project Copernicus. За основу для обеих игр взят мир, сочиненный Робертом Сальваторе. В случае с Reckoning речь пойдет об эпохе магии, когда Колодец Душ внезапно сработал так, как хотели его изобретатели: воскресил одного из тех, кто погиб в кровавой войне между расами Амалура и кланом зимних фэйри. Причем счастливчику пришлось заплатить за второе рождение памятью, а не разумом, в отличие от предыдущих подопытных. Эту роль и получает герой (или героиня – пол традиционно разрешают выбирать), которого в самом начале предлагают вылепить в генераторе персонажей. Заодно выясняется, что вместе с памятью храбрецу отшибло судьбу и теперь ему даже профессиональную стезю можно выбирать свободно – ну, вернее так, как игрок пожелает.

Выбравшись из учебного подземелья, я почти сразу же забыла, какое имя выбрала подопечному. Оно, конечно, значится и в описании сейва, и на экране, где собраны сведения о герое, но чтоб кто-нибудь в разговоре упомянул –

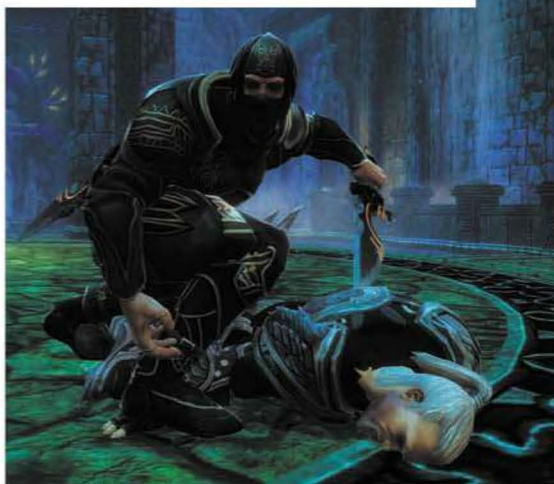


Когда врагов несколько, то, по словам продюсера Шона Бина, порядок, в котором они нападают, зависит от количества наносимого ими урона. Например, относительно слабые недруги будут накидываться на персонажа всей сворой.

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, PC Жанр: role-playing, action-RPG/PC-style
За рубежом издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: 38 Studios, Big Huge Games
Мультиплеер: не заявлен Страна происхождения: США



Если подкрасться к неприятелю со спины, можно убить его одним ударом кинжала. Всю игру в стелс-режиме вряд ли удастся пройти, но для разнообразия такие приемы – самое то.



Блуждая по подземельям, можно без отрыва от истребления монстров искать сырье для зельеварения. Чем основательней персонаж поднаторел в алхимии, тем больше шансов, что травы он именно соберет, а не потопчет.



дый будет отвечать своя клавиша), причем доступный арсенал достаточно внушителен. Мне больше всего пришлось по душе комбинация из лука и чакрамов, которые выполняют роль бумерангов: бьют по врагу не только, когда летят к нему, но и когда возвращаются обратно в руки героя. Персонаж по умолчанию знает, с какой стороны хвататься хоть за молот, хоть за кинжал фэйри – ограничений в выборе нет.

Но приемы сверх базовых открываются по мере того, как при очередном повышении уровня персонажа инвестируешь призовые очки в соответствующий навык. Навыки делятся на три категории: имеющие отношение к силе, к ловкости и к магии (чем-то похоже на триаду «сила – воля – мастерство» в Fable). Скажем, умение управляться с теми же чакрамами относится к разряду полезных для магов. Тратишь на него очки – общая осведомленность в магии тоже растет. А этот параметр, в свою очередь, влияет на доступность тех званий-профессий (или как их здесь называют, Судеб), которые имеют отношение к волшебству. Каждое новое звание приносит с собой приятные бонусы. Например, на определенный процент увеличивается скорость восстановления маны или шансы нанести критический удар. А еще, как вариант, меняется анимация движений, которые герой выполняет при увороте (был обычный пережат – превратился в телепорт). Но вот, скажем, возможность экипировать какой-нибудь продвинутой доспех от профессии не зависит – только от того, как распределились очки по категориям. Одновременно прокачивать навыки из разных сфер не воспрещается. В таких случаях просто разрешают выбирать из нескольких открывшихся званий. А переключаться между ними удастся в любой момент. Если не понравится или надоест быть, скажем, экспертом-лучником, который знает толк в двуручных мечах, на помощь придут специалисты-судьбоплетцы. За умеренную плату в местной валюте они дадут вам шанс заново перераспределить очки. Похвальная забота об удобстве игрока!

В Reckoning старательно поощряют страсть к коллекционированию лута. Чтобы вскрыть запертый на ключ или запечатанный магией сундук, нужно пройти мини-испытание. Удержаться почти всегда очень сложно – а ну как внутри припрятан шлем, который является частью редкого набора? Ведь если экипировать весь комплект целиком, персонажа снабдят дополнительными бонусами (какими именно, известно с самого начала). Если вместо шлема попадет россыпь камней, тоже неплохо. Ими можно, например, ин-

не дожدهшься. А вот физиономия персонажа то и дело маячит на экране во время квестовых диалогов. Налюбоваться тем, как сидят новенькие доспехи, тоже успеется: вид от третьего лица во время пробежек по лесам-полям способствует.

На Kingdoms of Amalur не лежит та печать мрачного средневековья, которая характеризует, скажем, Skyrim. Вместо грязи и уклона в реализм – мир, подкупающий яркими красками и немного карикатурным обликом обитателей. Это, правда, не означает, что каждый монстр вызывает слезы умиления – попадаются откровенно зловещие экземпляры. А жизнерадостные лужайки чередуются и с мрачными болотами, и с заброшенными подземельями, где на стенах – сплошь паутина да плесень. Графика с каждым новым демо становится все более ладной. Бегаешь, скажем, по лесу, и плохо проработанных текстур на глаза как-то не попадает. Надеюсь, к финальной версии все баги окончательно изживут. Например, во время квестовых диалогов шлемы и капюшоны не будут исчезать с головы персонажа.

Боевая система куда ближе к тому, что можно отыскать в Nier, чем к классическому «закликиванию» врага мышкой. Освоиться с азами сражений легко, а драться увлекательно. Реверанс в сторону экшенов от третьего лица – если с определенными интервалами жать на кнопку атаки, персонаж будет выполнять зрелищные комбо. Скорость, с которой следуют удары, и радиус поражения зависят от вида экипированного оружия. Экипировать можно сразу два (за каж-

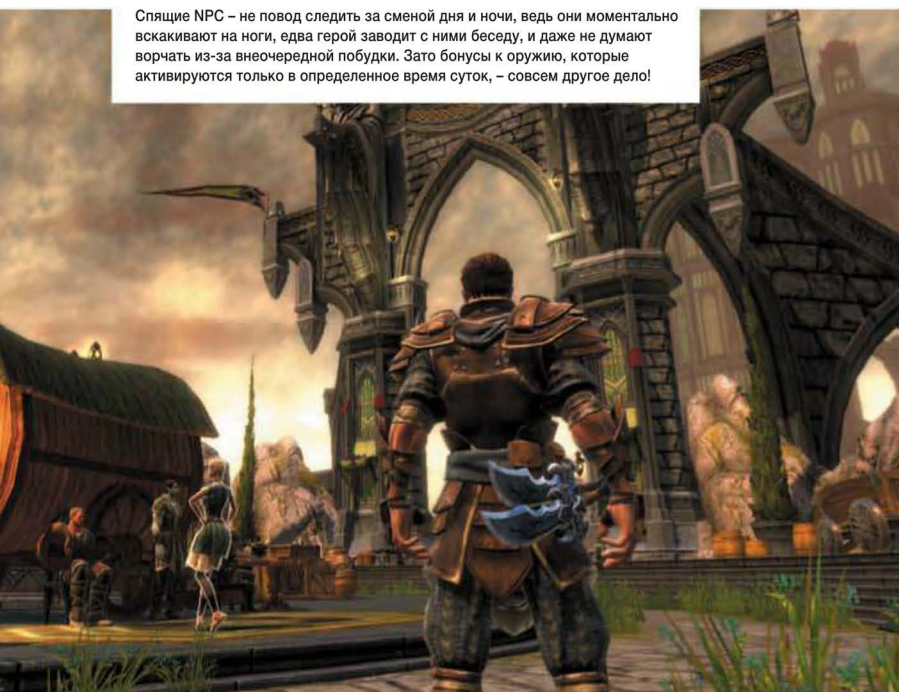


В одном из квестов обыгрывается, что монстр Leapanshe умеет летать, как и его прообраз – Ланнан Ши из ирландского фольклора.

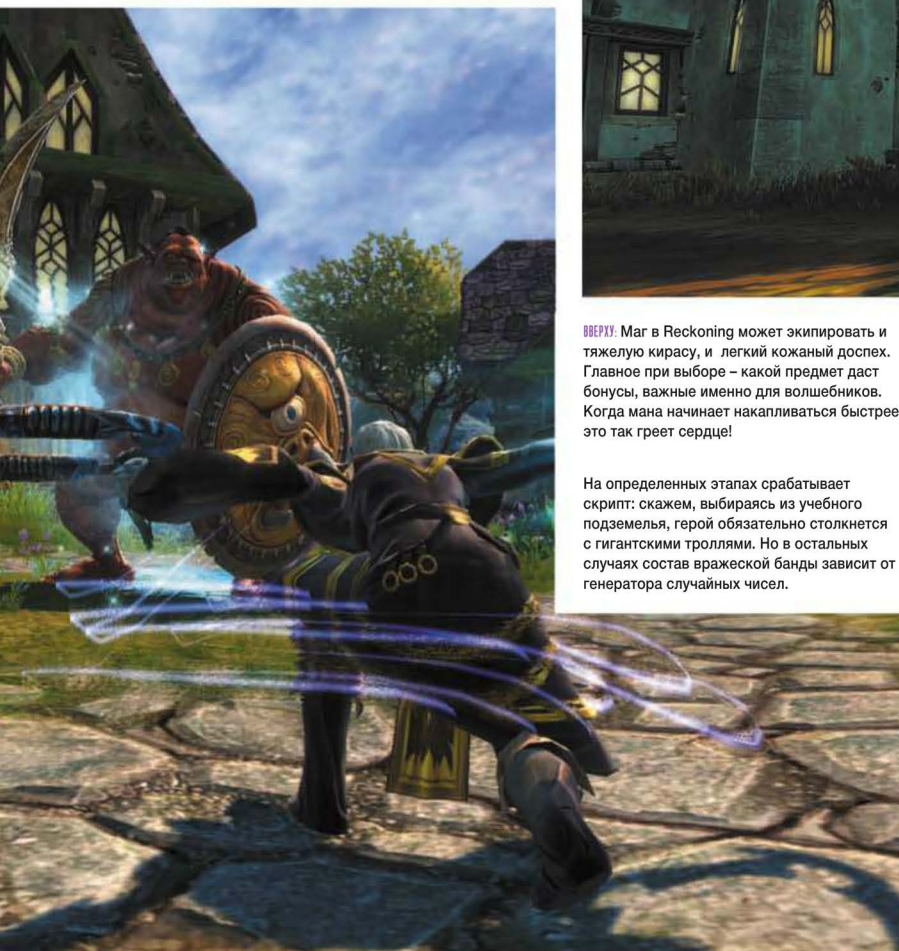


Прыгать с утесов в Reckoning можно только там, где на карте есть специальный значок. Кстати, между уже открытыми на карте населенными пунктами разрешают моментально (и бесплатно) телепортироваться – очень удобно!

Спящие NPC – не повод следить за сменой дня и ночи, ведь они моментально вскакивают на ноги, едва герой заводит с ними беседу, и даже не думают ворчать из-за внеочередной побудки. Зато бонусы к оружию, которые активируются только в определенное время суток, – совсем другое дело!



Играть за мага, управляя происходящим с клавиатуры, легче, чем с помощью джойпада (а вот делать увороты – наоборот). В консольной версии раскладка такая: чтобы активировать заклинание, нужно нажать R1 плюс одну из четырех клавиш с иконками. В PC-варианте число слотов сразу увеличивается.



ВЕРХУ. Маг в Reckoning может экипировать и тяжелую кирасу, и легкий кожаный доспех. Главное при выборе – какой предмет даст бонусы, важные именно для волшебников. Когда мана начинает накапливаться быстрее, это так греет сердце!

На определенных этапах срабатывает скрипт: скажем, выбираясь из учебного подземелья, герой обязательно столкнется с гигантскими троллями. Но в остальных случаях состав вражеской банды зависит от генератора случайных чисел.

крустировать хоть копьё, хоть кольчугу, тем самым улучшив свойства этих предметов. Единственное условие – наличие у вещи свободных слотов. Вынуть впоследствии камни из оправы тоже разрешается: либо прокачав соответствующий небоевой талант, либо заплатив гонорар мастеру. «Какой именно вам лут достанется, зависит от воли случая, – подтверждает Шон Бин, продюсер Reckoning, – но мы постарались сделать так, чтобы игра сканировала инвентарь, и пользователь получал именно то, чего ему не хватает. Если у вас мало лекарств, чаще будут попадаться склянки с зельями, если отмычки в дефиците – их в сундуках станет больше. А если у вас есть какой-то предмет из комплекта, шансы найти недостающее возрастут». Инвентарь персонажа организован очень толково: те же камни или, например, ингредиенты для алхимических опытов попадают в отдельные «мешки», не занимая места в основном багаже. Вдобавок предметы, которые пока не хочется продавать или демонтировать на сырье для экспериментов, можно сгрузить в хранилище.

Основной квест я забросила буквально после первого же часа походов – не потому, что настолько скучный, а потому, что сразу же щедро отсыплют горсть дополнительных заданий. Даже в города заходить необязательно, чтобы кто-нибудь тут же возжелал героической помощи, – NPC, которому позарез нужна поддержка, скитаются по всему Амалуру. Правда, пока не очень понятно, как быстро будут



обновляться ряды просителей в отдельно взятом уголке мира. Надеюсь, время от времени даже в исхоженных вдоль и поперек зонах удастся отыскать что-то новое.

Поручения варьируются: от банальных, в духе «найди двадцать хвостов ящериц», до предполагающих некий морально-этический выбор. Системы алайментов в Reckoning нет, однако некоторые NPC будут судить героя по поступкам и относиться к нему соответствующе. Вдобавок, игра не стесняется лишний раз напомнить о том, какими могут быть последствия принятых решений. Отправился как-то мой герой разыскивать некоего хабреца, а заказчик возьми да и намеки: мол, было бы здорово, если б потерявшийся товарищ не возвращался. Я рассудила, что будет лучше, если предполагаемая жертва узнает все об этих коварных умыслах. Негодяя из родной деревеньки изгнали. А спустя какое-то время в окрестностях появился его холодный труп – то ли местные пауки отличились, то ли бандиты.

Ставку на хорошие квесты и проработанные системы того, что можно сделать с лутом, делают и другие компьютерные RPG. Тот же Skyrim многим нравится именно из-за разнообразия необязательных поручений. Но Reckoning, предлагая все то же самое, вдобавок не поступается зрелищностью – и этим привлекает.



ИНТЕРВЬЮ:

Роберт Сальваторе

КРАСОЧНЫМ МИРОМ KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING ОБЯЗАНА РОБЕРТУ САЛЬВАТОРЕ: ИМЕННО ОН ПРИДУМАЛ ВСЕЛЕННУЮ, ГДЕ РАЗВРАЧИВАЕТСЯ ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ. МЫ УЗНАЕМ У АВТОРА РОМАНОВ О ТЕМНОМ ЭЛФЕ ДРИЗЗТЕ, КАК СКЛАДИВАЛОСЬ ЕГО СОТРУДНИЧЕСТВО С 38 STUDIOS И BIG HUGE GAMES.

? Как вы присоединились к 38 Studios? И не послужило ли одной из причин то, что вы, как и основатель компании Курт Шиллинг, любите Everquest?

Возможно, это действительно сыграло определенную роль, но не сказать, чтобы значительную. Я знал, что Курт – геймер, и однажды меня пригласили для интервью на шоу Red Sox Nationwide (Red Sox – бейсбольная команда, за которую играл Шиллинг. – Прим. ред). После съемок я оставил для Курта книгу, но вряд ли он ее в итоге получил. На дворе был 2005-й. Прошло больше года, и тут раздался телефонный звонок. Это был один из самых смешных моментов в моей жизни. Я поднял трубку и услышал: «Могу я поговорить с Бобом Сальваторе?».

- Это Боб.

- Ух ты, не могу поверить, что прямо так просто с вами беседую. Вы мой любимый писатель. Это Курт Шиллинг.

Я ему не поверил. Кажется, ответил что-то в духе «да катись ты». Но моя жена стояла рядом и прямо давилась смехом: она чуть раньше тем же утром разговаривала с агентом Курта и знала, что меня не разыгрывают. А я-то всю жизнь фанатею от Red Sox, и, конечно, когда все выяснилось, ответил: «Ух ты, не могу поверить, что с вами вот так запросто беседую...»

А Курт на это снова: «Ух ты, не могу поверить...». Еще минут двадцать мы продолжали в том же духе. Так все и началось. Бейсбольная карьера Курта близилась к закату. Он собирался основать студию, которая бы занималась видеоиграми, и хотел, чтобы я придумал вселенную для первого проекта.

? Что, на ваш взгляд, делает историю идеальной для видеоигры? Можете назвать новинки, которые бы зацепили вас именно манерой повествования?

Когда сочиняешь сюжеты для видеоигр, главное – понимать, что самый важный персонаж в них – тот, которым управляет пользователь. Очень похоже звучат требования к кампании в Dungeons & Dragons. Хороший Dungeon Master не диктует участникам каждый шаг, не вытаскивает их из переделок при помощи супергероев-NPC. Когда пишешь, важно понимать свое место. Хорошая история воздействует на игрока, и не менее важно, чтобы мир тоже был убедительным – таким, который вызывает эмоциональный отклик. Если добьешься этого эффекта погружения, чувства сопричастности происходящему, то можно создавать опасные ситуации, которые действительно вызовут выброс адреналина у геймера. Это гарантия успеха

Я в основном играю в MMO, так что для меня в плане сотворения миров идеалом остается Everquest I. В здешнем мире есть внутренняя логика, он производит впечатление живого. Что же касается умения рассказать историю, то, на мой взгляд, команда Blizzard проделала невероятную работу в Wrath of the Lich King. А еще – хотя окончательно судить, конечно, рано – очень впечатляет Star Wars: The Old Republic. В ней очень много великолепно озвученных диалогов, а в историях нет провисов, и возникает самое настоящее ощущение приключения.

? В одном из интервью вы упомянули, что видеоигры позволяют людям творить историю собственного персонажа, а в книгах все удовольствие – читать о

приключениях героев, описанных авторами. Что вы думаете об играх, которые по сути предлагают то же самое – позволяют управлять персонажем, чей характер и поступки predetermined?

О: Вы немного исказили мои слова. Я сказал, что когда люди читают мои книги, то как бы проживают жизнь героев – тех, которых я им даю. Они будто сами оказываются в пути, видят мир глазами Дриззта или Энтрери. В видеоигре самый важный персонаж – тот, которым управляет пользователь. Неважно, сам он его создал или ему достался готовый. В любом случае, история будет складываться из поступков геймера. Например, в Demon Stone мне больше всего нравилось играть за Дриззта (конечно, я сам его придумал, но то же самое слышал от очень многих читателей). Так что я думаю, оба варианта имеют право на существование. Более важный вопрос, учитывая, насколько продвинутый инструментариум сейчас есть у геймдизайнеров и насколько мощными становятся компьютеры и консоли, – как сделать последствия тех или иных игровых действий значимыми для пользователя. Благодаря прогрессу мы сейчас подошли к тому моменту, когда геймер действительно может сам писать историю своего героя по мере прохождения испытаний. Это ошеломляющее ощущение и одновременно очень радостное.

? Kingdoms of Amalur – не первая игра, над которой вы трудитесь. Например, вы писали сюжет для Forgotten Realms: Demon Stone. Чему вас научил этот опыт?

В случае с Demon Stone я совсем немного общался с дизайнерами – буквально пару дней. В остальное время трудился сам по се-



бе. Например, придумал биографии персонажей, а также написал сценарий приключения, причем старался, чтоб оно не выглядело таким линейным, каким в сущности было, ведь из-за тогдашних технологий очень многие развилки в сюжете – фальшивые. Что бы вы ни выбрали, все равно вам не дадут отклониться от курса.

В случае с Amalur все происходило иначе. Я придумал «скелет», на основе которого команды, отвечающие за нарратив, придумали мир – в рамках тех философий, которые, опять же, определил я. У меня было право голоса, когда мы обсуждали арт-дизайн и даже геймплей (но, конечно, я уважал мнение экспертов в этих вопросах!). Мне даже насчет саундтрека дали высказаться, хотя когда я сотрудничаю с Грантом Киркхоупом, то обычно мои замечания – это «ох, боже, как же здорово!» и тому подобное. А когда мы начали придумывать музыкальные темы, Обри Ходж (Aubrey Hodges), Джин Розенберг (Gene Rozenberg), а позднее и Дункан Ватт постоянно приглашали меня зайти в офис, послушать композиции. Весь процесс разработки предполагал, что мы будем очень много взаимодействовать друг с другом, потому что история, визуальный образ и музыка – все должно было «совпасть», чтобы возникло цельное представление о расе, местности и т.д. Случалось, я говорил: «Не думаю, что мелодия (или эскиз) соответствует тому, как я себе представлял именно эти достопримечательности...»

Впрочем, так происходило очень редко. Даже к тому, как развили мои наброски мира, у меня почти не было претензий. Именно сплоченность команды сделала этот проект таким



особенным. Все – и я действительно подразумеваю всех – прониклись тем, что есть Амалур и каким мы хотим его сделать. У меня ровно столько же прав называть этот мир своим, как и у всех в 38 Studios и BnG.

? Насколько велик ваш вклад в сценарий Kingdoms of Amalur? Вы создали так называемую «библию Амалура», в которой описывается история мира, но участвуете ли вы в написании диалогов, придумываете ли сюжетные завязки для квестов?

Когда к нам присоединилась Big Huge Games, мы отправили им Wiki, посвященную Амалуре, – летопись мира и тех цивилизаций, которые в нем существовали или существуют, описания выживших (и не выживших) рас. Их команда во главе с Кеном Ролстоном проштудировала все эти сведения, придумала основной сюжет и определилась с эпохой, в которую он лучше всего бы вписался. Затем они объединили усилия с командами, отвечающими

за нарратив в 38 Studios. Вместе мы стали разбираться с мелкими деталями. Мы старались подсказать им, что еще из фоновой информации можно использовать, чтобы обогатить их историю, а они вдохновляли нас. В конечном счете, это командный результат, но в целом идея основной кампании Rescoping принадлежит Кену Ролстону и его коллегам из BnG.

Что касается отдельных квестов (что из основной кампании, что побочных), то я общался с командой, отвечающей за нарратив в BnG, и они по очереди описывали мне ту квестовую линию, над которой в тот момент трудились. Затем я изображал из себя «адвоката дьявола», заставлял геймдизайнеров отстаивать свою версию событий, объяснять мне, как она вписывается в философию и историю Амалура. Никаких случайностей! Никаких «это просто магия». Мы такого не позволяем. Обдумывайте все, расскажите мне, почему так произошло и какое влияние это окажет на мета-сюжет игры и мета-сюжет мира. Важно понимать: я не пытался заставить их подчиниться мне, все переписать. Я просто выступал как редактор, помогая каждому из этих талантливых молодых авторов копнуть чуть глубже и отстоять свое видение.

? Мне всегда было интересно, как так получилось, что вы писали реплики для ботов в Quake III.

В конце 90-х я вместе с друзьями, которые разделяли мою страсть к настольным RPG, основал небольшую компанию Seven Swords. Мы попробовали силы в торговле. Сейчас на моем сайте есть опция e-signings: вы покупаете книгу, а я ее подписываю и потом она отправляется к вам. Эта идея пришла как раз из тех времен. Мы также работали по контракту с разными игровыми компаниями – например, придумали модуль для Dungeon & Dragons. Тогда один из моих знакомых работал в ID. Он спросил, не хочу ли я написать реплики для ботов в Quake III. И Seven Swords взялась за дело: мы старые «дндшники», и уж дразнить умеем просто отлично! **СИ**





ВЕСНОЙ 2008 ГОДА Я СПРОСИЛ У РУКОВОДИТЕЛЯ SOUL PROJECT, ПОЧЕМУ В ЕГО ИГРЕ У ЖЕНЩИН НАРОЧИТО БОЛЬШИЕ СИСЬКИ. ОН УДИВИЛСЯ – ДЕСКАТЬ, Я ПЕРВЫЙ (!) НА ЕГО ПАМЯТИ ЖУРНАЛИСТ, КОТОРЫЙ ОБРАТИЛ НА ЭТО ВНИМАНИЕ. УЖ НЕ ЗНАЮ, ЛУКАВИЛ КАЦУТОСИ САСАКИ ИЛИ НЕТ, НО ПООБЕЩАЛ ПРИНЯТЬ ЗАМЕЧАНИЕ К СВЕДЕНИЮ И ИСПРАВИТЬСЯ. И ВОТ ПОЖАЛУЙСТА: В SOUL CALIBUR V СРЕДНИЙ РАЗМЕР БЮСТА РАДИКАЛЬНО СОКРАТИЛСЯ. И ЭТО НЕ ЕДИНСТВЕННОЕ ИЗМЕНЕНИЕ.

Возможно, вы не знаете, но Soul Calibur уже больше десяти лет остается любимой игрой редакции «СИ». Даже я не застал, как в начале нулевых Александр Щербakov и Михаил Разумкин рубились на

Dreamcast в самую первую часть, но уж за Soul Calibur II я провел много часов именно в офисе. Отвертеться не мог никто – ни арт-директор Алик Вайнер, ни сотрудники дискового отдела. Иногда на огонек заглядывал даже тогдашний издатель игровой группы, Юрий Поморцев. Конечно, многие в редакции любили и другие файтинги, вроде Tekken, Mortal Kombat, Street Fighter, но именно Soul Calibur объединял всех за одной консолью. Подробнее о личных предпочтениях мы расскажем вам уже в рецензии на Soul Calibur V, но запомните пока главное: секрет успеха SC – в глубоко эмоциональной связи между геймерами и их персонажами.

Боевая система в Soul Calibur – одновременно и интуитивно понятная, и глубокая. Можно взять джойпад в руки впервые и сразу же начать делать что-то крутое, но победить масте-

Soul Calibur

ра вы не сможете – опыт и мастерство все же сильнее любых случайных факторов. Интереснее, однако, другое – скорость освоения того или иного бойца зависит от того, насколько ваши характер, мировоззрение, философия, если угодно, совпадают. Конечно, можно прочитать в Интернете, кто в Soul Calibur самый сильный, выучить плейлист, провести сотни часов в тренировочном режиме, но это ничего вам не гарантирует. С другой стороны, если боец вам близок по духу, то вы будете интуитивно угадывать, как именно следует чередовать приемы, чтобы добиться победы. Именно в его изучение и нужно инвестировать свободное время, даже если объективно он не самый крутой. Именно поэтому в турнирах по Street Fighter, скажем, все профи играют за одних и тех же персонажей, а в Soul Calibur царит разнообразие. В других файтингах герои тоже отличаются – ролью в сюжете, дизайном, набором спецприемов, балансом скорости и силы, – но только Soul Calibur старается развести их радикально. Не кажущимися отличиями в духе «быстрый проджектайл – медленный проджектайл», а всем поведением на ринге, в комплексе. Поэтому выбор персонажа здесь характеризует геймера куда лучше, чем знак зодиака, особенно если человек остановился на персонажах, вроде Вольдо, Ёсимицу или Астарота. Когда боец на

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: fighting, 3D
Зарубежный издатель: Namco Bandai
Российский дистрибьютор: Namco Bandai
Разработчик: Project Soul Мультиплеер: online/offline
Страна происхождения: Япония

ДАТА ВЫХОДА
3 февраля 2012 года



«А ЕСЛИ В ИГРЕ ПОЯВИТСЯ
ЗАСАЛАМЕЛЬ-ДЕВОЧКА,
ТО НАСКОЛЬКО ПО-ГЕЙСКИ
БУДЕТ ПРИЗНАТЬСЯ,
ЧТО ОНА МНЕ НРАВИТСЯ?»

вопрос на интернет-форуме.

арене ползает, дерется спиной к врагу, бегает на четвереньках и изгибается с грацией готовой к броску кобры, и все это — осмысленно, со знанием дела, противник полностью деморализован и не знает, что делать. Маленькая кавальная девочка, которая постоянно куда-то прыгает, уходит в сторону, уклоняется от атак, скачет вокруг врага, наносит много мелких ударов, а уловив нужный момент, выкидывает с ринга, — тоже очень характерный выбор. Как правило, геймер не отождествляет себя с персонажами игр, что бы там ни утверждали психологи. Но именно Soul Calibur показывает, что человек хотел бы попробовать в реальной жизни, но позволить себе может только на экране.

Так вот, сиськи. Они в этой истории совершенно лишние. То есть, понятно, зачем большой бюст взрослой Айви, но этого вполне достаточно. Сейчас в Интернете можно найти мнение о том, что, дескать, Soul Calibur и был известен благодаря излишне откровенным костюмам и шикарным телам героинь. Однако изначально в цикле даже число женских персонажей было невелико. Оно было увеличено ползучим



«САМОЕ ЛУЧШЕЕ В ФАЙТИНГАХ С ОРУЖИЕМ — ТО, ЧТО ПРИЕМЫ ВРАГОВ БОГАТО АНИМИРОВАНЫ, ИХ МОЖНО «ЧИТАТЬ» ЗАРАНЕЕ И СТРОИТЬ ТАКТИКУ НА КОНТРАТАКАХ. ОЧЕНЬ ВЫСОКО ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ НАПРЯЖЕНИЕ — СОПЕРНИКИ ПЫТАЮТСЯ ЧИТАТЬ МЫСЛИ ДРУГ ДРУГА, ЧТОБЫ РАЗРУШИТЬ ЧУЖИЕ ПЛАНЫ ТОЧНО ВЫВЕРЕННЫМ УДАРОМ. ФАКТИЧЕСКИ ГЕЙМЕРЫ ИСПЫТЫВАЮТ ТЕ ЖЕ ЧУВСТВА, ЧТО И НАСТОЯЩИЙ МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ»

Кацутоси Сасаки о Soul Calibur.

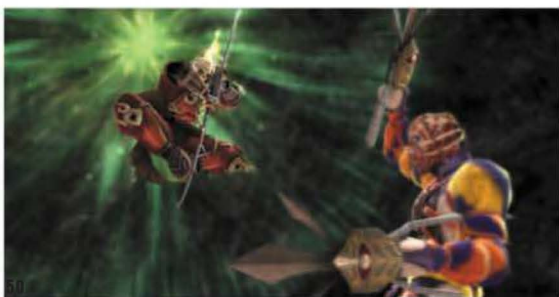


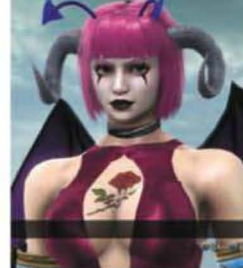
образом, под давлением общественного мнения и с оглядкой на успехи Dead or Alive, но никоим образом не специально для эксплуатации фантазий подростков. Развитие Soul Calibur в последние годы, вообще, было брошено как бы на самотек — слишком много оглядывались на конкурентов, слишком внимательно слушали фанатов, слишком боялись перемен. Настала пора навести порядок. Например, долгие годы Soul Calibur страдал от «проблемы разноцветных ниндзя» из Mortal Kombat — в игре накопилось немало персонажей с похожими наборами приемов. Классический пример — это Софития, Кассандра и Лизардмен. Другая проблема, свойственная всем файтинг-сериалам с историей, — непонятно, что делать со списком приемов старых персонажей в новой части игры. Оставлять как есть — нельзя, радикально переделывать — тоже, вырезать любимцев публики — и вовсе не вариант. Наконец, взрослеющие герои Soul Calibur вполне устраивали старую фанбазу, но сериалу нечего было пред-



ПРИВЕТ ОТ БАЙОНЕТТЫ

Еще в предыдущей части Namco Bandai пригласила сторонних художников сочинить несколько дизайнов персонажей (именно внешнего вида героев) — они были использованы для бонусных героев. В Soul Calibur V художница Мари Симадзак (нарисовавшая, между прочим, Байонетту) сделала альтернативные костюмы для Айви, Лейси и Тиры.





К ВОПРОСУ О СЕКСЬКАХ

Специально для этой статьи мы цитируем интервью с Кацутоси Сасаки четырехлетней давности. Оно чрезвычайно важно до сих пор, поскольку логика дизайна персонажей с тех пор не изменилась.

? И последний вопрос, специально от нашего дискового отдела. Наверное, вам не раз жаловались на... гм... несколько странную анатомию женских персонажей.... Жаловались? Не очень понимаю, о чем речь.

? Ну, смотрите. Взять хотя бы Айви или Софитию. В каждой последующей игре их бюст становится все больше и больше, и сейчас грудь каждой второй девушки больше, чем ее голова. Вы это делаете специально?

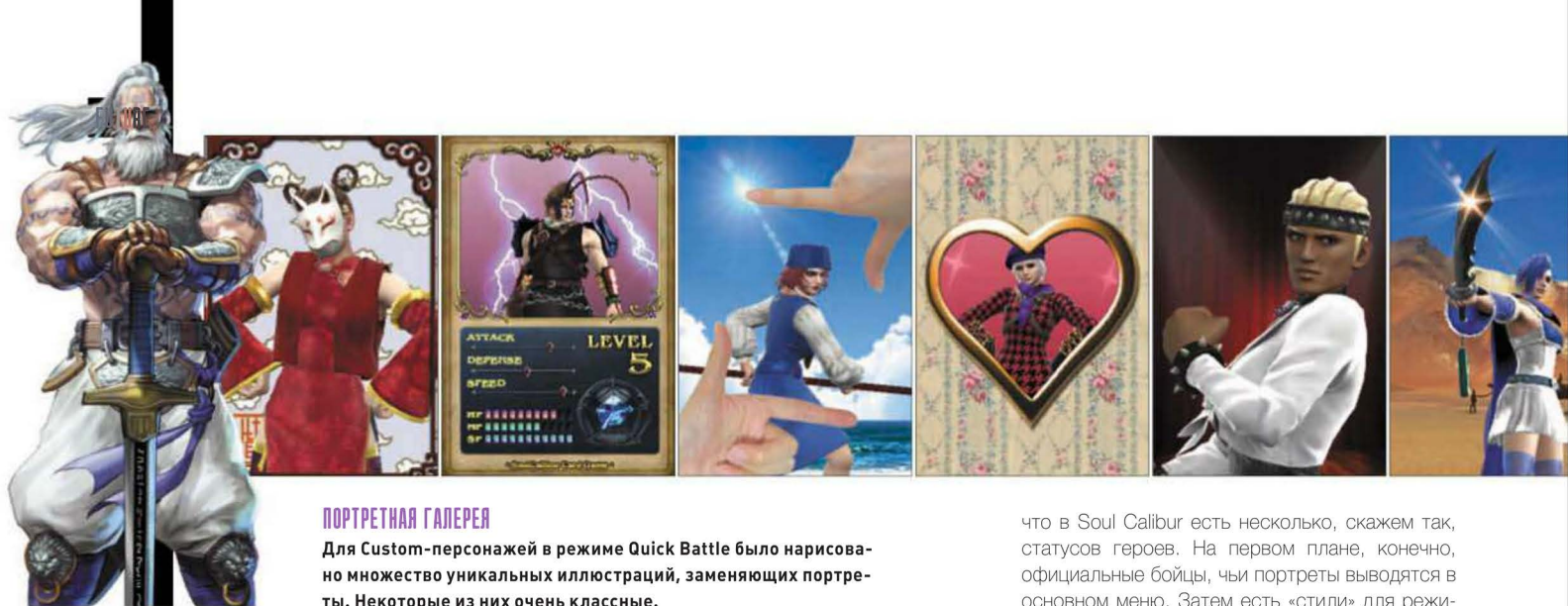
Странный вопрос – почему-то до вас мне никто его не задавал. Честное слово, мы ничего такого специально не делали. Давайте я вам объясню, как мы придумываем нового персонажа – на примере Айви. Сначала мы определяемся с оружием и стилем боя. У Айви это меч, который может раскладываться в бич, – очень эффектная штука. Уже затем, исходя из потребностей оружия, подбирается костюм. На Айви не может быть платья с бантами или любыми другими элементами, за которые может зацепиться бич. Ее костюм должен быть обтягивающим. А если обтягивающий, то лучше всего из черного латекса. А если из латекса, то ее естественные округлости очень хорошо подчеркиваются. И если подчеркиваются, то лучше их сделать большими. В целом внешний вид (именно детали, не общая концепция, которая определяется исходя из вида оружия) отдается на откуп дизайнерам – как они нарисуют, так и будет. Если жалоб от геймеров будет много – в следующей игре обязательно сделаем груди поменьше. Все для вас!

ложить молодым геймерам. Так родилась идея глобальной ревизии под названием «со времени Soul Calibur IV прошло семнадцать лет».

На первый взгляд, вся история с «герои нарожали детей» похожа на переименование милиции в полицию. То есть, вместо Софитии у нас есть Пирра, вместо Сянхуа – Лейся, вместо Килика – Сиба, вместо Таки – Нацу. И что? Да, списки атак во многом совпадают, но все же не целиком. Например, из четырех моих любимых приемов за Сянхуа у Лейси есть только один. Если в целом стили ключевых, между прочим, персонажей сохранены, то в частностях гейм-дизайнеры не стали осторожничать и пошли на перемены. Поэтому им удалось главное – воспроизвести дух молодости. Если Таки к Soul Calibur IV стала уже напоминать взрослую тетку, затянутую в косплей-костюм ниндзя, то Нацу можно сравнить с женской версией Наруто. Девочка-ниндзя. А, например, Сиба с его взлохмаченной прической чертовски похож на Гоку из Dragon Ball. Удалось решить и проблему персонажей-дублеров. Патрокл, хоть и брат Пирре, и вооружен тоже коротким мечом, по стилю совершенно на нее не похож. То же произошло и с Лизардменом, который вернул себе человеческое имя Эон, отрастил крылья и доработал собственный, уникальный мувлист. Сиба, одинаково хорошо владеющий и шестом, и копьем, судя по всему, заменит и Килика, и Сон Мину. Если к этому добавить то, что взрослые персонажи стали еще старше, останется только признать очевидный итог: ревизия удалась, порядок наведен, а найти себе бойца по вкусу стало проще.

Есть в Soul Calibur V и совершенно новые герои, в нашей превью-версии это были эмбой Z.W.E.I. (с демоном E.I.N.) и колдунья Viola. Их роднят дистанционные атаки; впрочем, не имеющие ничего общего с классическими фаерболлами. Цвай штатно вооружен коротким мечом, по скорости и радиусу атаки похож на Патрокла, но с одним важным отличием – иногда перед героем возникает демон, также наносящий рубящие удары. Эти приемы ничем не отличались бы от обычных связок «удар-удар», если бы не одно важное отличие. Саммон обычно выполняется захватом кнопки, и демон атакует тогда, когда вы ее отпускаете. То есть, вы в некоторых пределах можете варьировать время отложенного удара, а затем продолжать атаку спутника собственным мечом. Виола – хрупкая, даже в каком-то смысле болезненная девочка,





ПОРТРЕТНАЯ ГАЛЕРЕЯ

Для Custom-персонажей в режиме Quick Battle было нарисовано множество уникальных иллюстраций, заменяющих портреты. Некоторые из них очень классные.



с коротким радиусом атаки холодным оружием, не слишком быстрая и довольно слабая. Зато у нее есть волшебный светящийся орб с двумя возможными состояниями – в руках Виолы и на арене. Его можно выпускать и забирать обратно, шар проносится мимо вражеского бойца и (если не заблокировать) наносит незначительные повреждения. Смысл в том, чтобы манипуляциями с орбом запутывать соперника, и в неожиданный момент комбинировать с его движениями взмахи холодным оружием. И у Виолы, и Цвай чередование обычных ударов с саммонами волшебных помощников заменяют классические комбы «верхний удар – нижний удар». То есть, если при драке с Сибой нужно думать, какой блок ставить (стоя или сидя), то против двух новичков чаще приходится решать, когда именно следует уходить в защиту и сколько времени в ней оставаться. Виола –

идеальный персонаж для контроль-фриков; управляя ей, нужно вынуждать соперника ошибаться и плясать под вашу дудку. Напротив, Цвай бесхитростно, первобытно агрессивен, а его сходство с оборотнем из «Сумерек» усиливается, как только герой теряет броню. Голый торс парализует девушек-геймерш на несколько секунд.

Продолжая историю с эмоциональной связью между героями и персонажами, нельзя обойти стороной интриги, скандалы и слухи на тему «кто появится в Soul Calibur V». На начало января не были анонсированы еще шесть персонажей (вы, наверное, уже знаете, кто вошел в их число), но уж очень интересно, как фанаты обсуждают кандидатуры. Все, например, уверены в том, что Виола – это потерявшая память и постаревшая Эми, подруга Рафаэля. Неважно, что их стили боя совершенно разные. Чулки с юбкой – вполне достаточный аргумент. Плюс, конечно, то, что Рафаэль перед боем часто упоминает Эми, а еще – носит ее ленточку (фанаты и это углядели). Полным-полно заявлений в духе «я не куплю Soul Calibur V, если в игре не будет персонажа X». Да что далеко ходить – без Эми и Талим мне самому будет очень грустно. Фанаты также сходятся на том, что в игру может быть включена дочь Сецуки из Soul Calibur III («неинтересный персонаж, но очень классный стиль»), не имея на то ни малейшего прямого повода. Знают – и все тут. Интрига усиливается от того,

что в Soul Calibur есть несколько, скажем так, статусов героев. На первом плане, конечно, официальные бойцы, чьи портреты выводятся в основном меню. Затем есть «стили» для режима Create a Soul (частично позаимствованные у главных героев, частично – уникальные) – в их число входит, например, стиль Дзина-дьявола из Tekken. Они используются для создания custom-бойцов по вкусу геймера, но собственного лица у них нет. Еще есть готовые бонусные персонажи, сделанные разработчиками на базе основных, но с собственным уникальным дизайном (и, возможно, парой своих приемов). В их число входит... Кацухиро Харада, создатель Tekken. И, наконец, наверняка к Soul Calibur V будут выпускаться DLC с новыми героями. Так, Дампьер (полноценный боец с собственным уникальным стилем и ролью в сюжете!) из пор-



КАК В ЭТО ИГРАЮТ?

Для тех, кто еще не в курсе, как играть в Soul Calibur, скажу пару слов о системе боя. Это трехмерный файтинг с возможностью свободного перемещения по арене. Прыжки, напротив, ограничены (нужно нажимать кнопку «вверх», зажав блок) и используются редко. Четыре основные кнопки – блок, удар ногой, вертикальный и горизонтальный удары оружием. Атаки делятся по высоте – нижняя, специальная средняя, средняя и верхняя. Первый вариант блокируется сидя, второй – как угодно, последние два – стоя. От вертикальных ударов удобно уходить вбок. У героев Soul Calibur обычно есть несколько специальных стоек, из которых можно выполнять особые наборы ударов, имеются неблокируемые суперприемы. Вражеские атаки можно не только блокировать, но и парировать – это дает временное преимущество в бою. Кажется, все.



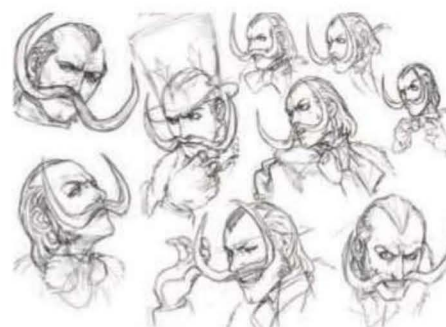


всему миру. На турнирах-то вряд ли разрешат использовать custom-персонажей.

Конечно, остается еще немало вопросов, и главный из них – сумеют ли разработчики хорошо сбалансировать персонажей (чтобы не получилось как, скажем, в Ultimate Marvel vs. Capcom 3). Однако мелкие недоработки у основных бойцов можно будет поправить патчами (хвала PSN и Xbox Live), а проблемы custom-персонажей не так важны. Главное, что Soul Calibur возвращается таким, каким мы его хотели видеть, и ровно тогда, когда мы по нему соскучились. В ближайших номерах «СИ» и также на сайте gameland.ru в видеформате мы обязательно разберем игру подробно. Пока же можете попробовать угадать (вспомнить), кто в редакции предпочитает играть за Найтмера, а кто – за Миццуруги. **СИ**

тативного файтинга Soul Calibur: Broken Destiny будет скачиваться из Интернета (бесплатно для тех, кто предзаказал игру). И вот вопрос: если вашего любимого персонажа и сохраняют в Soul Calibur V, то как именно?

Самое интересное в Soul Calibur – это, конечно же, VS-режим на двоих за одной консолью. Однако современная игра обязана содержать в себе много контента – чтобы геймер видел, за что он заплатил деньги. Точный список бонусов пока неизвестен, но вряд ли в нем будет что-то революционное. Кусочек сюжетного однопользовательского режима из превью-версии (история о похождениях Патрокла) – все тот же занудный сингл Soul Calibur с путешествием по точкам на карте и полотнами текста (теперь разбавленные комиксными картинками). Несколько интереснее Quick Battle против custom-персонажей с custom-AI у каждого из них – так игра имитирует онлайн-битву в офлайне. Есть еще Legendary Souls, который в нашей версии был закрыт. Плюс аркада: несколько простых бойцов, а в конце – босс. Куда больше времени отнимет у вас редактор персонажей. Для тех, кто не в курсе, это примерно как в Skyrim и тому подобных RPG, только люди всегда получаются красивыми. Как правило, редактор опытные файтеры пробуют сразу после покупки игры, чтобы побаловаться, и возвращаются к нему через год, когда все основные герои уже остерчели и хочется попробовать что-то новое. Однако если ни один из стандартных героев не совпадает с вами по духу, то вполне возможно, что стоит сразу же сочинить его себе самостоятельно. И, конечно, будет и онлайн – не самая лучшая забава при большом лаге, но современный файтинг обойтись без нее не может. В сочетании с редактором это еще и способ показать свои дизайнерские способности

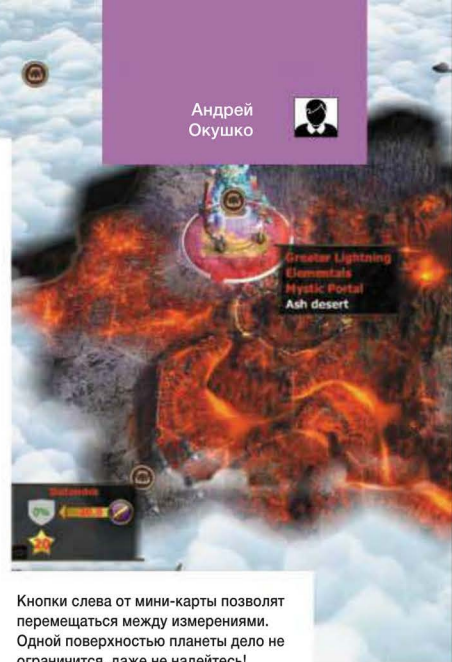


WHO THE HELL IS DAMPIERRE?

Мало кто играл в PSP-игру Soul Calibur: Broken Destiny. Меж тем специально для нее был сочинен герой Дампьер, мошенник и иллюзионист, мастер перевоплощений и вор. Во многом его образ и стиль ведения боя (двумя короткими клинками) основывался на задумках, подготовленных еще для Soul Calibur IV, но геймдизайнеры сочли его сырым и не решились включить в основную игру цикла.



На старте можно выбрать лишь из трех рас, но дальше войска пополнятся и инородцами. Если захотите, конечно.



Кнопки слева от мини-карты позволяют перемещаться между измерениями. Одной поверхностью планеты дело не ограничится, даже не надейтесь!

Платформа: Windows
Жанр: strategy, turn-based, fantasy
Зарубежный издатель: Paradox Interactive
Российский издатель: не объявлен
Разработчик: Ino-Co Plus
Страна происхождения: Россия
Мультиплеер: не объявлен

Warlock: Master of the Arcane

ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2012 года

ВПЕРВЫЕ УВИДЕВ WARLOCK: MASTER OF THE ARCADE, ТРУДНО ИЗБАВИТЬСЯ ОТ ДЕЖАВЮ. «БА, ВЕДЬ ЭТО CIVILIZATION V!» – ВОСКЛИКНЕТ ПРОЖЖЕННЫЙ ФАНАТ СТРАТЕГИЙ. «НЕ СОВСЕМ», – ВОЗРАЗИМ ЕМУ МЫ. СХОДСТВО, КОНЕЧНО, ПРИСУТСТВУЕТ, НО И РАЗЛИЧИЙ НЕМАЛО. МЫ БЫ ДАЖЕ СКАЗАЛИ – В РАЗЫ БОЛЬШЕ.

Warlock: Master of the Arcane очень легко спутать со многими другими фэнтезийно-стратегическими проектами. В ней есть элементы Majesty, ведь действие разворачивается в мире Ардании, да и встречающиеся повсюду отряды монстров и разумных существ по большей части перекочевали из The Fantasy Kingdom Sim. Есть кое-что от Sid Meier's Civilization V, в особенности внешний вид и боевая часть. Ветераны же стратегического жанра сразу вспомнят Master of Magic, откуда явно черпали вдохновение геймдизайнеры Ino-Co. В общем, получается что-то странное, прекрасно понимая это, мы решили самостоятельно взглянуть на бета-версию игры, оценив, что же это за зверь. Смесь из нескольких клонов или полноценный самостоятельный проект?

На первый взгляд, это действительно Civilization в фэнтезийном мире. Игроку приходится строить империю на гексагональной карте, при этом ключевая роль достается городам. Основываются они поселенцами и имеют границы влияния, в пределах которых и дозволено возводить здания. Правда, присмотревшись, понимаешь – не все так банально. И воинская гильдия, и базар, и верфь занимают не абстрактное место в самом мегаполисе, а вполне себе конкретную клетку на карте. Соответственно, число зданий в Warlock: Master of the Arcane ограничено, больше, чем свободных площадей, их никак на карте не появятся.

Что это означает? Все просто, здесь, как и в Elemental: War of Magic, придется семь раз подумать, прежде чем поставить приносящую ману башню. И города будут узкоспециализированными – ведь здания одного типа дополняют друг друга. Какие-то поселения займутся штамповкой денег для казны, другие пополнят закрома магической энергией,

третьи произведут еду для армий, а четвертые – обучат эти самые армии. Интересно? Еще бы. Лишите врага сельскохозяйственных угодий, и посмотрим, сможет ли он сражаться с нами на равных.

Боевая система перешла в Warlock: Master of the Arcane прямоиком из «Кодекса войны» и Civilization V. На одном гексе размещается ровно один отряд, при этом никакой отдельной тактической карты не предусмотрено. Все столкновения идут в глобальном пошаговом режиме, что, конечно, логично, но оставляет маловато места для маневра. Впрочем, касается это лишь маневра тактического, со стратегией

ВЛАСТЕЛИНЫ ЗАКЛИНАНИЙ

17 лет назад вышла стратегия Master of Magic, которую тоже обвиняли в клонировании. Но на самом деле это – уникальный проект с десятками путей, ведущих к победе. Можно было задавить всех толпами войск, сделать ставку на героев, заняться мутациями солдат ради превращения их в ходячее супероружие или просто исследовать ультимативное заклятие, уничтожающее конкурентов. А огромный выбор рас и возможностей по созданию своего аватара сделали реиграбельность почти бесконечной. Само собой, число поклонников игры и сейчас исчисляется тысячами, а на тему тактик и стратегий в Master of Magic написаны огромные талмуды.



Новое здание позволяют построить не раньше, чем в городе образуется свободный житель. Что еще больше заставляет нас думать – и это великолепно!



все в ажуре. К примеру, у солдат есть перки, и нетрудно воспитать из пехотинцев как специалистов по уничтожению себе подобных, так и спецназ, обученный действовать в городских условиях (читай – брать штурмом вражеские поселения). А еще своим юнитам можно улучшить оружие или броню, если, конечно, денег хватит. К тому же, самих отрядов обещаны десятки, и любому окажется под силу собрать армию на любой вкус.

Плюс к тому, в дело вступает еще одно серьезное отличие от большинства аналогичных игр. К чему нас приучили в «Цивилизации»? К тому, что уникальных юнитов у рас единицы, и неприятелям они недоступны. Master of the Arcane считает иначе. Захватила раса скелетов город гномов – и вот уже коротышки с радостью бегут на призывный пункт. Добрались вы до поселка крысолов и погромили охраняющую его армию и виртуальный гарнизон? Получите в наследство бойцов с длинными серыми хвостами. Уму непостижимо, какое количество комбинаций вырастет из подобного разнообразия. Думаем, уже через пару недель после релиза форумы будут просто пестреть сообщениями пользователей, изобретших новый «читерский» способ комплектования армии.

И учтите, играете вы не только против AI и местных городов-государств, но и против враждебно настроенного мира. То тут, то там возникают логова всяческих тварей, совершающих набеги на цивилизованные государства. Да, это не ново в жанре, но где вы в последний раз видели, чтобы монстры работали в коллек-

ВЕРХУ СПРАВА: А неплохо ребята устроились – напрямую к городу подойдет один пехотинец. Придется перед штурмом хорошо пострелять по защитникам.

СПРАВА: Каравелла, конечно, штука сильная, но уж больно хрупкая. Один-два отряда лучников все же потоплят ее, невзирая на кажущиеся прочными борта.

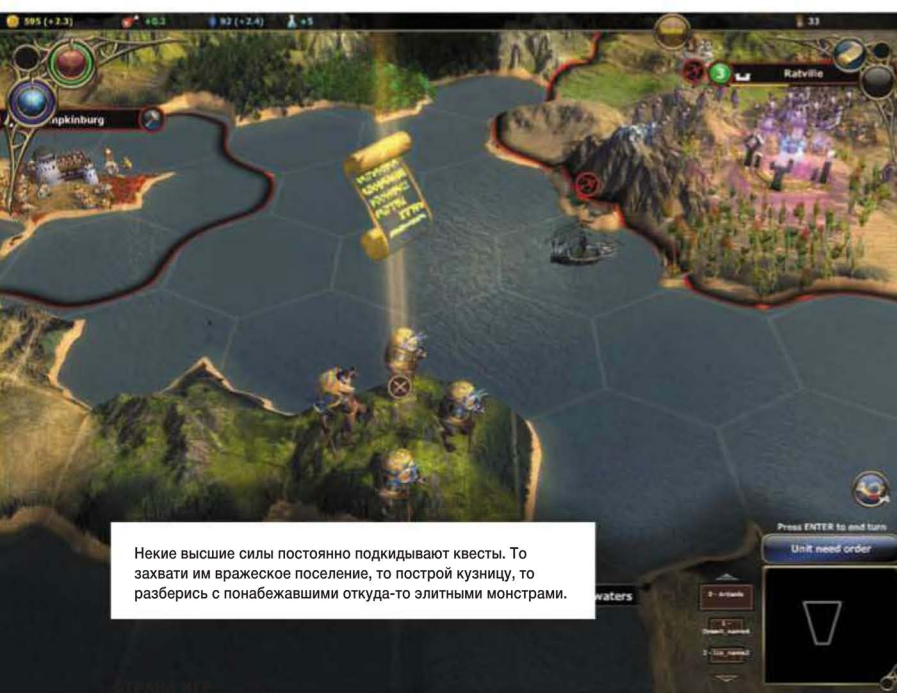


ПЕРВАЯ СКРИПКА В WARLOCK: MASTER OF THE ARCADE ДОСТАЛАСЬ НЕ ТОЛЬКО И НЕ СТОЛЬКО ВОЙНЕ, СКОЛЬКО МАГИИ.

тиве? Представляете себе мое удивление, когда пара огненных големов забросала форпост файерболлами, подоспевшие гоблины-лучники поддержали эту атаку, а затем в пределы стен ворвался отряд медведей? Нечто подобное было разве что в Elemental: War of Magic, но там местная фауна вела себя как-то поспокойнее. Что ж, тем веселее – отныне никто не рискнет вывести все гарнизоны и отправить на фронт, зная, что в мгновение ока лишиться половины территории.

И все же первая скрипка в Master of the Arcane досталась не только и не столько войне, сколько магии: не меньше сотни заклинаний ждут нетерпеливых исследователей. Среди них как самые обычные молнии, так и невероятно мощные комбинации из нескольких заклятий, способные переломить исход партии. К сожалению, эта система в бета-версии пока отключена, а разработчики предпочитают отмачиваться, отказываясь отвечать на вопрос, как же она будет работать. Хотя в любом случае магия окажется на первом месте – ведь источник вдохновения Ino-Co Plus стоит искать в древней Master of Magic (и даже название на это недвусмысленно намекает). А значит, армия, идущая в бой, обязательно будет поддержана летящими с небес «подарками», вызванными существами и прочими неприятностями для защитников.

Внимательно изучив Warlock: Master of the Arcane, мы готовы вынести предварительный вердикт. Нет, это ни в коем случае не клон. Это смесь из идей, придуманных самостоятельно или позаимствованных у других разработчиков. Хотя нет у нас сомнений и в еще одном – сразу после релиза на Ino-Co Plus посыплются обвинения в плагиате со стороны тех, кто не даст себе труда разобраться в ситуации. Но если в геймплее удастся соблюсти баланс между всеми элементами, а обещанные «уникальные магические возможности» действительно поразят воображение, то отбиться от подобных заявлений краснодарцам не составит труда. **СИ**



Некие высшие силы постоянно подкидывают квесты. То захвати им вражеское поселение, то построй кузницу, то разберись с понабравшими откуда-то элитными монстрами.



Одним игровым персонажем в Сарсом решили не ограничиваться: помимо Асуры, подрасться предложат еще и за Яшу.

Asura's Wrath

ДАТА ВЫХОДА
24 февраля 2012 года

ASURA'S WRATH – ЭТО ПРАЗДНИК ТЕСТОСТЕРОНА. КРЕПКИЕ МУЖИКИ – НЕ ТЕЛА, А СПЛОШНЫЕ БУГРЫ МЫШЦ – ГЕРОИЧЕСКИ ВЫШИБАЮТ ДУХ ИЗ ВСЕХ, КТО ИЗЪЯВЛЯЕТ ЖЕЛАНИЕ ПОДРАТЬСЯ. В ТОМ ЧИСЛЕ – И ДРУГ ИЗ ДРУГА.

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: action Зарубежный издатель: Capcom
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб» Разработчик: Сарсом Мультиплеер: не заявлен
Страна происхождения: Япония

Масштабы сражений постоянно растут: демоны в облике плечистых орангутангов кажутся крошечными, когда рядом вырисовывается силуэт гигантского слона или черепяхи, воинственные статуи-роботы – мелочь по сравнению с величественными летучими крейсерами. Не раз исследователи видели в строках Вед свидетельства, что индуистские небожители пользовались всеми благами цивилизации: от звездолетов до лазеров. В Asura's Wrath видишь, как эти теории материализуются.

Священный гнев ведет главного героя Асуру вперед, вынуждая восстать против великих воинов – Семи Божеств. Пускай когда-то они были его союзниками, пускай это означает, что придется сразиться с собственным учителем. Поотмокает Асура в горячем источнике вместе с могучим Аугусом, которому обязан внушительными мускулами, отведаёт горячительный напиток, поданный совсем не на индийский манер, и с новыми силами ринется в драку. Может, и новую пару рук отрастит: гнев в Asura's Wrath – двигатель прогресса.

Дух сенен-аниме – от «Наруто» до «Кулака северной звезды» – здесь невероятно силен. Дело не только в фантастических демонстрациях мощи или пристрастии камеры к крупным планам, когда чей-то кулак впечатывается в чью-то челюсть. Миссии даже стилизованы под телеэпизоды – с перебивками на рекламу (которой нет) и кратким пересказом событий следующей серии. Да и герои выглядят так, будто вырвались на волю со страниц какой-нибудь манги – прямо как есть, со штриховкой,

заменившей скринтон. Похоже на Street Fighter IV, но иллюзия ожившего рисунка вышла еще убедительней.

Как экшны вроде Devil May Cry и Bayonetta строятся на комбинировании ударов и приемах, которые меняются в зависимости от пауз между нажатиями клавиш, так Asura's Wrath целиком выстроена на QTE. Базовые навыки героя, распределенные по кнопкам (бить быстро, бить

медленно, бить энергетическими зарядами), не выстраиваются в гигантский мувлист. Их предназначение – приблизить миг, когда можно будет нанести противнику действительно серьезный урон. Рядовым демонам-обезьянам много не надо. Огреет их Асура несколько раз ручищами, и вот уже над ошарашенным противником вертится иконка «Y» (в версии для Xbox 360) – приглашение выполнить QTE-спецприем. А в ключевых схватках за смертельный нокаут отвечает пресловутый гнев. Как только герой избьет врагов до такой степени, что соответствующая шкала полностью заполнится энергией, тогда и появится возможность завершить драку грандиозным приканчивающим ударом. Будто кнопка перемотки в плеере работать начинает: одно нажатие – и уже видишь кульминацию поединка.

QTE пролезают повсюду – добавляют интерактивности происходящему. Иногда испытание на скорость реакции можно провалить. Например, Асура все равно удачно приземлится на ноги после падения с огромной высоты. Но если, скажем, во время боя в героя летит торпеда, то проигнорировать призыв срочно нажать на нужную кнопку – значит, пожертвовать несколькими единицами здоровья. Приканчи-



Небожители в индийском искусстве традиционно изображаются со светлоглазкой кожей, но в Asura's Wrath оттенки синего – достойные прихвостней Семи Божеств. Сами великие воины выглядят иначе: например, Аугус (как и Асура) будто вылеплен из глины. Белая штриховка – все равно, что узор, выдавленный на поверхности – только усиливает сходство с гончарными изделиями.

вающий удар в драках с неприятелями рангом от мидбосса и выше тоже пока выглядит обязательным требованием. Перед Новым Годом нам прислали из Сарсот свежую демоверсию с несколькими эпизодами. Я хоть и задалась сперва целью хотя бы одну гигантскую черепаху победить, не вынуждая героя пылать гневом, но в итоге не вытерпела – слишком уж затягивается битва. Да и шкалы жизненной энергии у чудовищ нет – лишний повод предположить, что вся соль поединка в том, чтобы побыстрее довести Асуру до точки кипения, а не в том, чтобы обнулить здоровье противника.

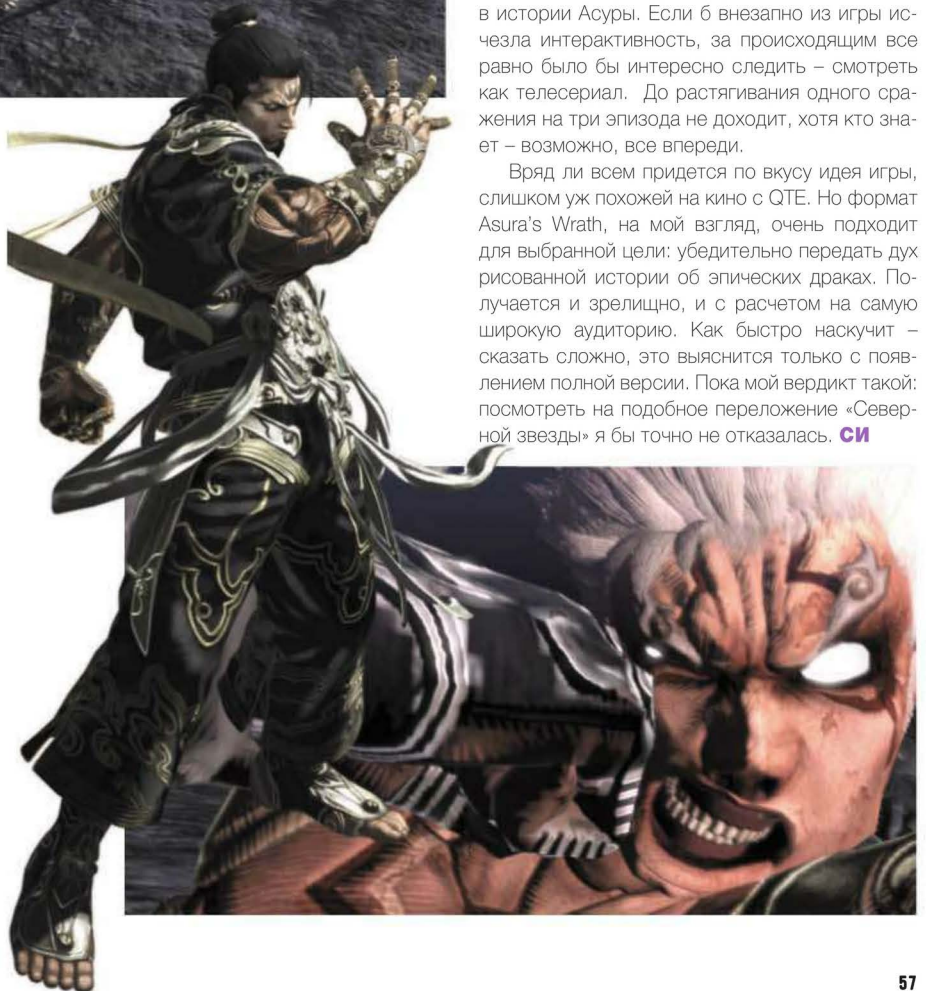
Не сказать, чтобы боссы в демоверсии были сверхковарными. Взять ту же гигантскую черепаху – больше всего меня беспокоило, что Асура не слишком прытко уворачивается и поэтому удирать из зоны огня нужно после первых же кадров анимации, которыми сопровождается коронный прием чудовища. Но вот битва с учителем хороша: тот, как Рас ал'Гул из Batman: Arkham City, умеет вызывать из ниоткуда энергетиче-

Асура обзаводится и расстается с руками строго по сюжетному расписанию: от геймера ничего не зависит. Зато даже когда отберут последнюю пару, герой сумеет продолжить схватку: будет таранить недругов головой и лупить ногами.



ские лезвия, и между ними нужно старательно лавировать. К слову, насколько можно судить по вошедшим в демо эпизодам, это самый близкий к платформерам тип испытаний в Asura's Wrath. Классических полос препятствий – с прыжками по исчезающим или движущимся платформам – тут пока нет. Больше хуков справа, меньше акробатических упражнений!

Сражения делятся на два вида: те, в которых огнестрельное оружие наносит не больше урона, чем фирменные пистолеты Данте и те, в которых оно – единственный способ разнести цель в клочья (типичный случай – Асура окапывается на пригорке, пали по эскадре летучих кораблей). Впрочем, битвы-гибриды тоже встречаются. Например, погони за улетающими противниками. Пока цель вдалеке, палишь по ней изо всех сил, чтобы сократить дистанцию. Как только Асура поравнялся с жертвой, можно использовать обычный удар.



Число поединков на миссию строго дозируется. Их меньше, чем обычно бывает в экшнах от третьего лица: каждую битву, даже если речь идет о схватке с десятью обычными врагами, смакуют так, будто это важная веха в истории Асуры. Если б внезапно из игры исчезла интерактивность, за происходящим все равно было бы интересно следить – смотреть как телесериал. До растягивания одного сражения на три эпизода не доходит, хотя кто знает – возможно, все впереди.

Вряд ли всем придется по вкусу идея игры, слишком уж похожей на кино с QTE. Но формат Asura's Wrath, на мой взгляд, очень подходит для выбранной цели: убедительно передать дух рисованной истории об эпических драках. Получается и зрелищно, и с расчетом на самую широкую аудиторию. Как быстро наскучит – сказать сложно, это выяснится только с появлением полной версии. Пока мой вердикт такой: посмотреть на подобное переложение «Северной звезды» я бы точно не отказалась. **СИ**



Warface

В 2012-М, ПО МНЕНИЮ МНОГИХ СУЕВЕРНЫХ ТОВАРИЩЕЙ, ПРОИЗОЙДЕТ АПОКАЛИПСИС. НЕ ЗНАЮ, ВЕРНО ЛИ ЭТО, НО ТО, ЧТО ДЛЯ МНОГИХ СЕТЕВЫХ ШУТЕРОВ КОНЕЦ СВЕТА НАМЕЧЕН ИМЕННО НА ЭТОТ ГОД, СОМНЕНИЙ НЕТ. ВЕДЬ, РАЗДВИГАЯ ВСЕХ СВОИМИ МОГУЧИМИ ПЛЕЧАМИ, НА АРЕНЕ ПОЯВИТСЯ НОВЫЙ БОЕЦ-ЧЕМПИОН – WARFACE ОТ CRYTEK.

Геймплейные ролики Warface впечатляют. В первую очередь бешеным темпом происходящего: члены команды слаженно рвутся вперед, беспощадно подавляя любое сопротивление, мастерски пользуются укрытиями, поддерживают друг друга. Пять секунд: открылась дверь вертолета, штурмовики ринулись в атаку и перебили не успевших опомниться врагов. Десять: инженеры прорвались к дверям казармы и заложили мины. Пятнадцать: новая волна неприятелей напоролась на только что

Взобраться на крышу просто: подставьте плечо товарищу, а он протянет вам руку. И вот вы уже вместе поливаете огнем врагов с высоты.



ДАТА ВЫХОДА
2012 ГОД



Тот самый гигантский боевой робот, что выбивается из общей канвы игры. Современным оружием пробивается, но плохо и долго, придется проявить чудеса работы в команде.

Ранены? Зовите медика, а то ведь недолго и копыта откинуть.

всяких похвал. Даже жаль, что осматриваться времени нет. Надо бежать и стрелять, стрелять и бежать. А так хочется остановиться на секундочку и приглядеться к во-о-он тому деревцу. Или к развалинам домика, пострадавшего от бомбежек. Нельзя, дамы и господа, смерти это подобно. Ушлый вражина, спрятавшийся за кустиком, оборвет вашу недолгую жизнь. И лишь друг-медик сможет вас спасти.

В сетевых шутерах давным-давно стало хорошим тоном делить персонажей на классы. Не обошла тенденция и Warface – всего здесь четыре типа персонажей: пулеметчик, медик, инженер и снайпер. «Типовой набор», – заявят критики. «А больше и не надо», – ответят поклонники. В самом деле, зачем что-то там выдумывать, если схема отработана много лет назад? Ежу понятно, что должен быть кто-то, кто подавляет огнем противника на средней дистанции. И кому как не пулеметчику (он же штурмовик с автоматом) взять на себя эту роль? Прикрывать его просто обязан снайпер, иначе зачем нам этот кемпер? Представить себе бой без инженера с его штучками (например, минированием) тоже сложно, пусть и он побегаёт по полям сражений. Ну, а медик – куда ж в онлайн без хила? Кстати, местный доктор Пилулькин не только лечит, но еще и калечит – дробовик с пистолетом помогут ему отбиться от супостатов. И реанимирует павших дефибриллятором. Очень помогает в кооперативном режиме, знаете ли.

К слову, кооператив – отнюдь не запасное колесо джипа по имени Warface. Уже в релизной версии обещают около сотни квестов-

Платформа: Windows Жанр: action.MMO.first-person.modern Зарубежный издатель: Crytek

Российский издатель: Mail.Ru Разработчик: Crytek Kiev Страна происхождения: Украина Мультиплеер: десятки игроков

оставленные нами сюрпризы и благополучно скончалась. Двадцать: здание захвачено, парни заняли позиции у окон и перестреливаются с неприятелями. Двадцать пять: мы снова несемся вперед, задерживаться нельзя ни на секунду – время поджимает...

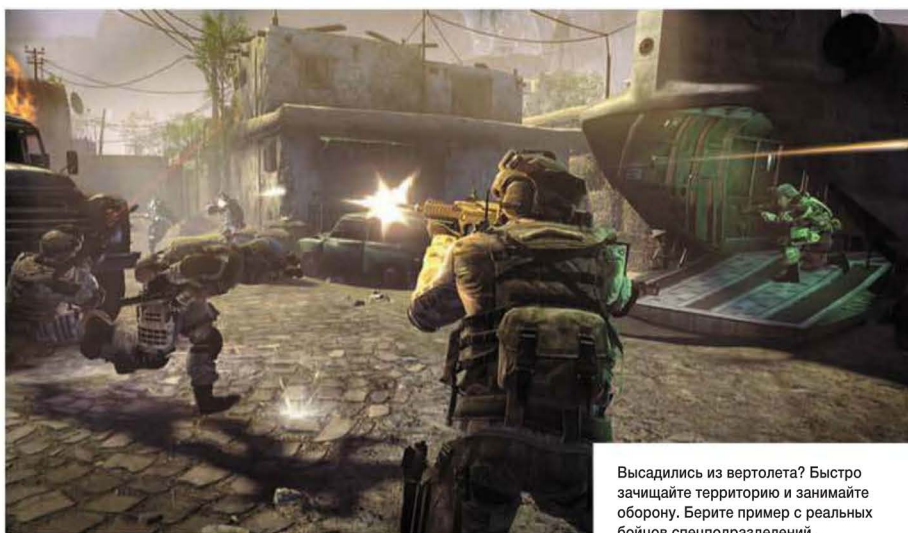
Таков он – новый сетевой шутер от Crytek, блестящей команды, за десяток с небольшим лет превратившейся из скромняги в крупный коллектив с филиалами по всему миру. Делает игру Crytek Kiev, проверкой качества занимается головной офис во Франкфурте-на-Майне, а помощью во внедрении free-to-play

модели – Crytek Seoul (прямо Евразийский союз в действии!). Кстати, вы не ослышались, игра будет условно-бесплатной. Понятно, что раскошелившись, вы получите всякие там рюшечки и прочие небольшие преимущества. Но отдавать свои кровные, чтобы побегать с автоматом наперевес в здешних красивейших антуражах, вовсе не обязательно.

А пейзажи действительно прорисованы отлично. Еще бы, за них ведь отвечает CryEngine 3. Мы-то с вами помним, что и FarCry, и Crysis можно было поругать за отдельные недочеты, но уж картинка на мониторе всегда была выше

сценариев. Среди которых интереснейшие задания, скажем, по сопровождению дружественной техники или захвату передатчика, позволяющего вызвать огонь по позициям неприятеля. А знаете, почему мы дали миссиям эпитет «интереснейшие»? Да потому, что AI здесь – не чета болванчикам из подавляющего большинства шутеров. У «железных» снайперов холодные головы, они не лезут в первый ряд и не стремятся прикончить вас выстрелом в упор. Зато хитроумные господа со щитами и дубинками (ОМОН?) обязательно подкараулят непутового врача, выбежавшего вперед, повалят на землю и хорошенько обработают «орудиями труда». Если товарищи не помогут – пиши пропало.

Да, в условиях современного боя, который моделирует Warface, дороги каждый ствол и каждая секунда. А покажет Crytek Kiev именно современный бой – футуристических лазеров или импульсных пушек здесь вы не встретите. Ну, почти не встретите – в кооперативе попадутся силовая броня на одном из боссов и гигантский боевой робот. Хотя не покидает меня чувство, что сделали их, чтобы в красивых роликах показать. Да и в любом случае минимум 95% игрового времени нам противостоят бойцы, вооруженные по последнему слову армейской моды. Той самой, что регулярно демонстрируется в репортажах из Ирака или Афганистана.

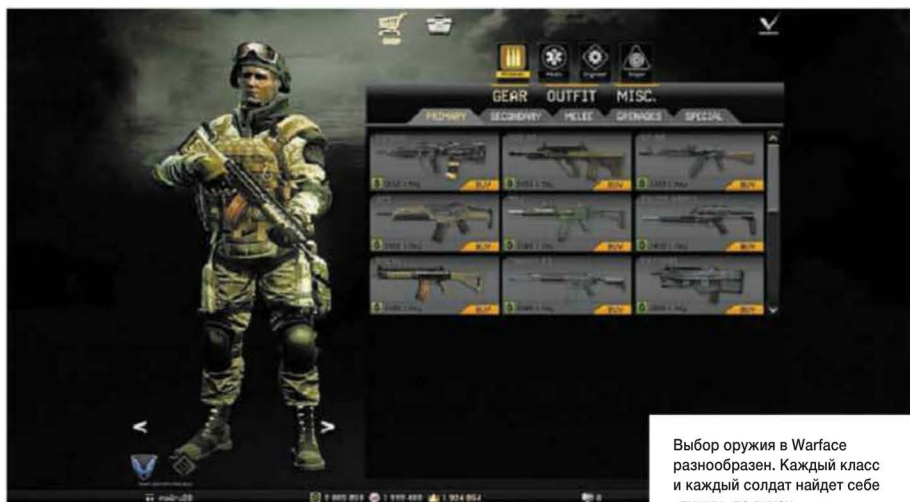


Высались из вертолета? Быстро зачищайте территорию и занимайте оборону. Берите пример с реальных бойцов спецподразделений.

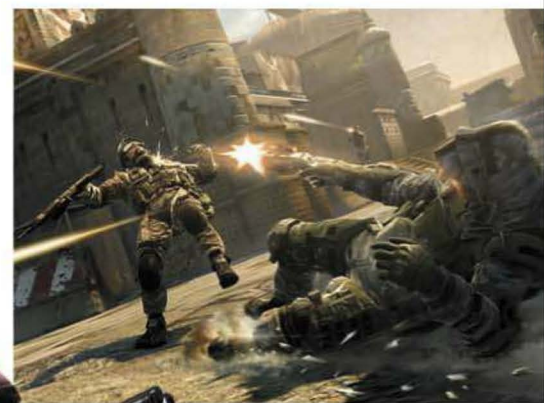
«А как же PvP?», – спросите вы. Не волнуйтесь, все в порядке. Уже на старте обещают аж шесть режимов, среди которых как классический team deathmatch, так и новинки. К сожалению, пока разработчики не горят желанием делиться информацией о всех вариантах групповых баталий, лишь обещают, что цифрой «8» не ограничатся. И параллельно грозятся дать невиданный простор для кастомизации персо-

нажей. Мало того что все классы носят разную экипировку, так еще и в процессе прокачки герои получают доступ к новым каскам или «пушкам». На лице можно будет нарисовать шрамы, а прическу поменять сообразно собственному вкусу. Ну и, само собой, солдаты будут расти в званиях, куда ж без этого, но будет ли внешне полковник отличаться от новобранца – пока неясно.

И последний аргумент в пользу Warface: системные требования на уровне средних машин и всего пара гигабайт требуемого места на жестком диске. Согласитесь, более чем либеральный подход для дней, когда патчи разрастаются до неприличных размеров, а отдельные «гениальные» проекты не работают и на топ-компьютерах. Мучает меня лишь одно: слишком все хорошо звучит, чтобы быть правдой. Но давайте отбросим неуместный пессимизм и дождемся релиза. В конце концов, это же Crytek. **СИ**



Выбор оружия в Warface разнообразен. Каждый класс и каждый солдат найдет себе «пушку» по вкусу.



Стрельба в подкате – новый тактический прием. Так вы не только усложняете прицеливание противнику, но и быстро передвигаетесь, одновременно атакуя.

СРЮТЕК КИЕВ – ЧТО, ГДЕ, КОГДА?

Киевский коллектив – первая внешняя студия растущей команды Crytek – образован в 2005-м. На тот момент в нем числилось три сотрудника. Хотя официальной датой рождения считается январь 2006-го, и тогда число работающих достигло восьми. А название «Crytek Kiev» появилось и вовсе в 2007 году, когда начались работы над «не-названным секретным проектом на новом движке». Лишь в ноябре 2010-го мы узнали, что же на самом деле делали все эти годы в Киеве (прямо шпионская история какая-то). Теперь над Warface трудится больше полусотни человек. Удачи вам, киевляне!



В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННОГО БОЯ, КОТОРЫЙ МОДЕЛИРУЕТ WARFACE, ДОРОГИ КАЖДЫЙ СТВОЛ И КАЖДАЯ СЕКУНДА.



Armored Core V

МЫ ПУБЛИКОВАЛИ МАТЕРИАЛ ОБ ИГРЕ ИЗ ЖУРНАЛА «ФАМИЦУ», А НА TGS Я ПОИГРАЛ В ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ МИССИЮ ACV ЛИЧНО. СЕЙЧАС – САМОЕ ВРЕМЯ ПОДЫТОЖИТЬ ИНФОРМАЦИЮ И ЛИЧНЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ.

На тактической карте можно следить за действиями противника и отдавать приказы соратникам по команде.



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: simulation.mecha

Зарубежный издатель: Namco Bandai

Российский дистрибьютор: «1C-Софтклуб» Разработчик: From Software

Страна происхождения: Япония Мультиплеер: coop/vs, online

ДАТА ВЫХОДА
весна 2012

Цикл Armored Core стартовал еще на PS one, достойно прожил эпоху PlayStation 2, но забуксовал на PlayStation 3. И всю дорогу игры у From Software получались совершенно неаппетитными по духу. Ближайшая аналогия – западная мрачная научная фантастика о зловещих корпорациях будущего и марсианских повстанцах, скрещенная с вселенной Battletech. Ведь обычно японские «мобильные доспехи» из игр или аниме на поверку оказываются эманацией духовной силы пилота, а функции компонентов машины, прочность использованных материалов и даже емкость аккумуляторных батарей имеют хоть какое-то значение лишь в начале истории. А вот Armored Core – суровый симулятор для тех, кто любит часами сидеть в гараже, собирать робота мечты, а потом ломать его в битве с другими такими же адскими машинами. Занятие для настоящих мужчин.

Чего у From Software не было никогда, так это денег на AAA-графику и спецэффекты, поэтому к пятому номерному выпуску компания сделала ставку на онлайн. Драться друг с другом на аренах в Armored Core можно было и прежде, но в двадцать первом веке такой режим уже не слишком привлекал геймеров. Поэтому дизайнеры подсмотрели пару идей в японских аркадных залах, изучили опыт корейских и китайских коллег, цикла Monster Hunter и предложили режим с битвой «пять на пять» в духе, что совсем не странно, World of Tanks. Самая важная фишка – шестой член команды, выступающий в роли оператора, который смотрит на радар и отдает команды соратникам. Ну и, конечно, есть аналог и клановых войн из World of Tanks на глобальной карте. То есть, нужно регулярно выходить в Интернет – завоевывать чужую территорию и отстаивать свою. Собственные владения можно застраивать, фактически создавая этим миссии



для вражеских команд. Выполнять ваше коварное задание – лишится кусок территории. Даже однопользовательская кампания – лишь придачок к виртуальной онлайн-вселенной. В начале игры вам все равно придется выбрать фракцию, на счет которой будут капать результаты ваших сингл-трудов.

Разумеется, кое-чем пришлось пожертвовать, в первую очередь – размером боевых машин и количеством возможных запчастей (около 500). Мобильные доспехи в разы меньше, чем прежде, и сложнее создать универсального монстра – игра мотивирует выдумывать специализированные решения для работы в команде. Зато интереснее стали карты, прежде страдавшие от тоскливой пустынности. Теперь бои обычно идут в городе с плотной застройкой, поэтому чрезвычайно важно верно занимать позицию, быстро передвигаться и, опять же, постоянно быть в контакте с партнерами. Опять же, раньше робот по размеру был сравним с иными зданиями – спрятался за домом, а голова все равно торчит. Теперь это не так.

Опробованная мной однопользовательская миссия оставила двойственное впечатление. С одной стороны, работают все мои любимые механики, вроде ускоренного передвижения с помощью бустера, монтирования разных пушек на руки и плечи. Есть ощущение, что играешь именно в симулятор, а не в шутер от третьего лица, где Маркуса Феникса заменили на роботов. С другой, игра не выглядит слишком здорово, а враги ведут себя вяло. Я быстро пробежался по городу, отстреливая мелкие летающие танки и прячась от роботов-снайперов на крышах, и не почувствовал особого сопротивления. Впрочем, дело могло быть и в заниженном уровне сложности для мягкотелой европейской прессы. Позабавили названия некоторых классов техники (вроде Shchit) – по уверениям разработчиков, это не отсылка конкретно к России; просто их сценаристы составили гигантскую базу допустимых названий видов оружия, используя информацию о реально существующей технике, и теперь случайным образом вытаскивают из нее ярлыки для создаваемых машин и компонентов. Главное, чтобы теперь игра по качеству не оказалась равной слову, созвучному со щитом. **СИ**

Такую машину можно завалить только благодаря слаженной работе. Совсем как большого зверя в Monster Hunter.





Август.Восьмого

ДАТА РЕЛИЗА
21 февраля 2012 года

СИНЕРГИЯ КИНО И ВИДЕОИГР РОБКО ЗАЯВИЛА О СЕБЕ В НАЧАЛЕ ДЕВЯНОСТЫХ ЭКРАНИЗАЦИЯМИ MORTAL KOMBAT И STREET FIGHTER. В НАШЕ ВРЕМЯ ВЛИЯНИЕ ГЕЙМЕРСКОЙ КУЛЬТУРЫ НА СМЕЖНУЮ ИНДУСТРИЮ ПРОЯВЛЯЕТСЯ ТОНЬШЕ, ИЗЯЩНЕЕ, ЗАТО КУДА СИЛЬНЕЕ.

Производство: ГЛАВКИНО, БОНАНЗА Студии Дистрибьютор: ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ
Режиссер: Джаник Файзиев Сценарий: Майкл Лернер, Джаник Файзиев
В ролях: Светлана Иванова, Максим Матвеев, Егор Беров, Владимир Вдовиченков

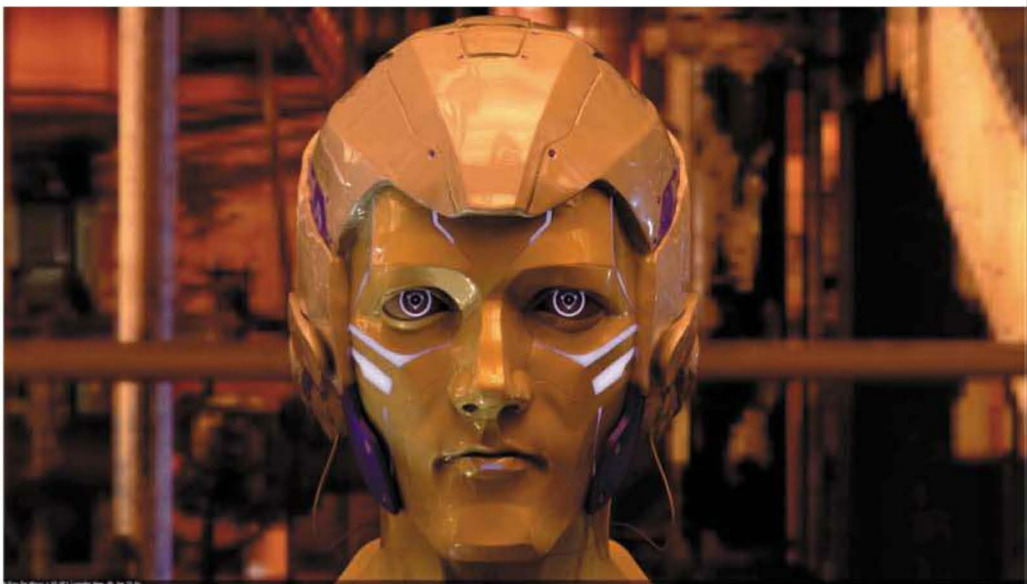


Скоротечная война России и Грузии вдохновила уже несколько медиапроизведений – от собранной за пару месяцев стратегической игры на движке «Противостояния» до простодушного «Олимпиада Инферно». В марте 2011 года Интернет взорвали постеры-тизеры фильма «Август. Восьмого» – блоггеры взволновали отчетливый силуэт гигантского боевого робота. Позже режиссер Джаник Файзиев, известный по работе над «Турецким гамбитом», рассказал о мечте собрать в одном кинозале все поколения – «от девочек и мальчиков до бабушек и дедушек». Для женской аудитории – пронзительная история молодой москвички Ксении, сын которой застрял в воюющем Цхинвале. Для ценителей боевиков – захватывающий военный боевик с танками и взрывами. И, наконец, для самой требовательной, молодой аудитории – зрелищная фэнтезийная линия с роботами и компьютерными монстрами.

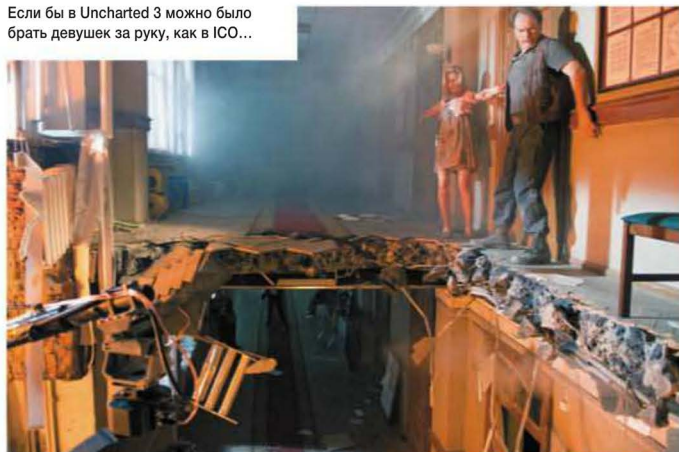
И все же Youtube-комментаторы трейлера «Августа.Восьмого» часто недоумевают, откуда у российской армии боевые роботы и ноют о «недостоверности». Пока точная интерпретация фэнтезийной линии держится в тайне, но очевидны параллели с «Лабиринтом фавна» Гильермо дель Торо, где зритель сам для себя должен решить, происходят ли события ленты в воображении героев или же на самом деле. Во всяком случае, воспринимать это буквально – наивно и смешно. А вот звучащее столь же часто сравнение с трилогией про автоботов и десептиконов – верно. Джа-



ник Файзиев в интервью «СИ» рассказывает: «Создавая «Август. Восьмого» и его фэнтезийных персонажей, мы опирались на лучшие образцы существующих фильмов в жанре экшн («Трансформеры», «Падение черного ястреба») и компьютерных игр (Battlefield: Bad Company 2, Medal of Honor). Режиссер также рассказывает, что коллеги заставили его пройти Modern Warfare 2. Так в фильм проникла и эстетика игр о современной войне, modern warfare. Тем не менее, дизайнеры не подражали кому-то конкретно. Режиссер говорит, что герои «являются собиратель-



Если бы в Uncharted 3 можно было брать девушек за руку, как в ICO...



А это уже привет играм о войне, вроде Call of Duty и Battlefield.



ными образами компьютерно-фантастического мира». Разглядывая иллюстрации, сложно с ним не согласиться.

С учетом того, что спецэффекты применяются более чем в половине сцен, особенно важно было правильно вписать их в живое видео. Консультантом по анимации был приглашен Александр Дорогов, в прошлом – ведущий аниматор студии Walt Disney Feature Animation. Он рассказывает, что исправить пришлось многое: «Персонажи были не совсем реальные, немного неотточенные. А они ведь должны быть «живыми», чтобы зритель почувствовал, что такое могло происходить на самом деле. Джаник хотел внести в картину не просто движение, а внутреннее ощущение добра и зла». Супервайзером по спецэффектам и CGI выступил

директор студии Main Road|Post Арман Яхин. Неудивительно, что трейлер ленты выглядит дорого, зрелищно и современно. Результат целиком мы сможем оценить лишь в конце февраля.

Главные ценности фильма универсальны и вечны, – любовь матери к сыну, готовность солдата отдать жизнь за Родину. Даже политический смысловой слой, от которого сложно совсем абстрагироваться, в трейлерах и интервью остается слегка за кадром, уступая место историям живых людей. Именно контраст их правдоподобности (многие актеры массовки лично участвовали в том конфликте, а некоторые сцены и факты были добавлены в фильм по их воспоминаниям) с невероятностью огненных демонов и может оказаться ключом к массовому успеху «Августа». **СИ**



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Режиссер Джаник Файзиев, заканчивающий работу над фильмом, нашел время ответить на несколько вопросов «Страны Игр».

Расскажите, пожалуйста, как именно в фильме появилась фантастическая линия? И рассматривалась ли возможность уделить большую часть экранного времени роботам, а меньшую – реальной жизни?

Современное кино невозможно представить без фантастической линии: компьютерные технологии стали неотъемлемой частью жизни современного молодого человека. Проводя большую часть времени в мировой паутине, за компьютерными играми, приобретая телефоны и всяческие другие девайсы, о которых 10 лет назад человечество даже не могло подумать, мы понимаем, что фантастические герои и персонажи тоже занимают большую часть нашего свободного времени. Уделять им больше или меньше экранного времени – это всегда вопрос баланса, это все равно как решить, больше сегодня играть в компьютер или меньше. Все зависит от конкретной ситуации, от того, что сегодня Вас интересует. Хотите ли Вы во время свидания дольше посмотреть девушке в глаза или вам в это время приятнее початиться с друзьями через айпад. Каждый человек решает это сам, и каждый сюжет диктует свои условия и обязательства.

На мой взгляд, враги робота похожи на персонажей компьютерных игр. Близок ли я к тому, что вы в них вкладывали? Изучали ли их дизайнеры какие-то конкретные компьютерные игры или, может быть, просто любят играть в свободное время?

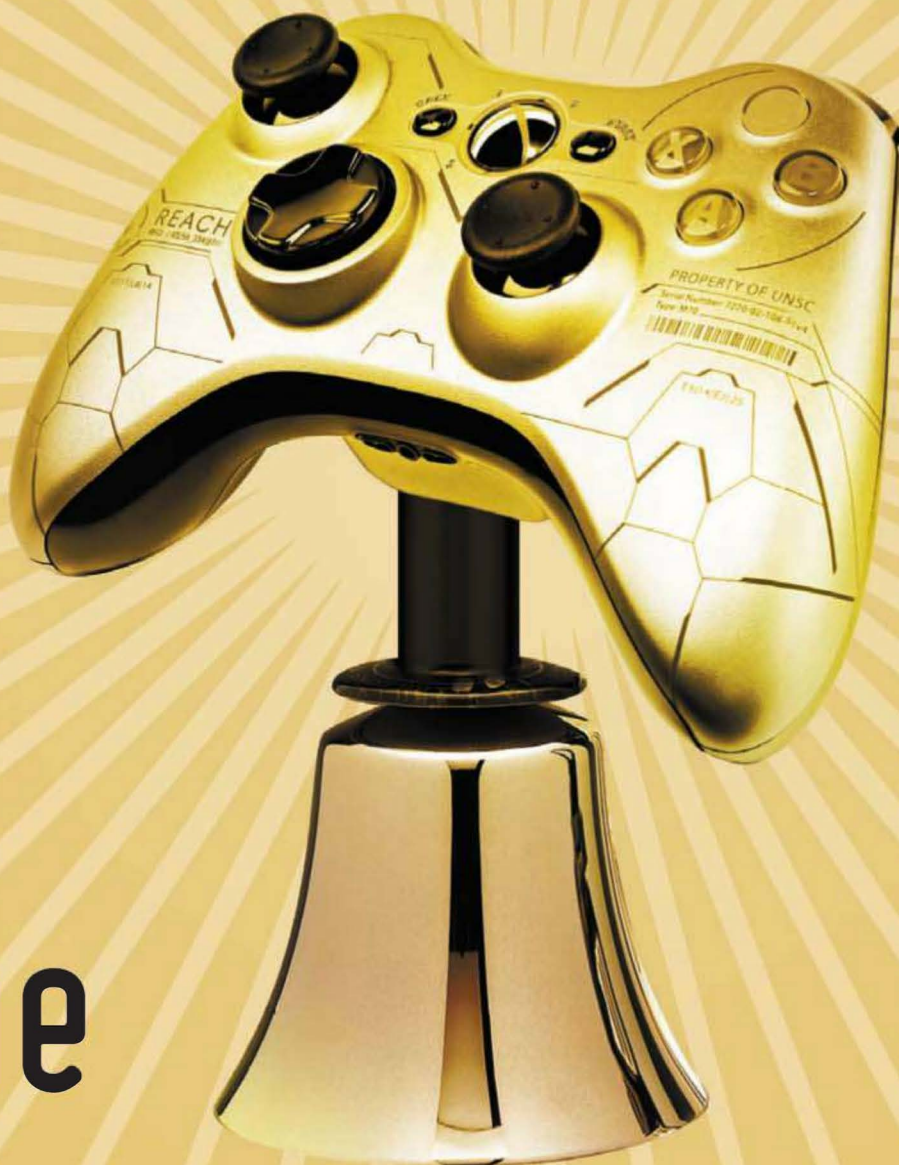
Здесь Вы абсолютно правы. Просто даже удивляюсь, как точно Вы попали в наше желание. Дело в том, что я в силу своей занятости мало посвящаю времени компьютерным играм, но наши специалисты по CGI перед началом работы над фильмом поставили важное условие. Они купили мне PlayStation и дали несколько игр, о которых я говорил выше. И сказали, что пока я не доложу, чем закончилась игра, мы не сможем приступить к полноценной и равной работе над проектом. Поэтому мне пришлось на себе испытать все хиты. Надо отметить, что этому занятию я отдал невероятное количество времени. В итоге, пройдя один из основных уровней, я не удержался и в 7 утра я позвонил коллегам и доложил о спасении летчиков вертолета и их отправке в целости и сохранности на базу.

SPECIAL

TOM CLANCY'S GHOST RECON: SHADOW WARS

★ Лучшая игра для 3DS

В отсутствие Advance Wars – лучший повод купить портативную консоль.



Лучшие игры 2011 года

ВЫБОРЫ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ ГОДА – НЕ ТОРЖЕСТВО ДЕМОКРАТИИ ИЛИ СПРАВЕДЛИВОСТИ. НЕТ НИКАКИХ ОБЩИХ ПРАВИЛ, ПО КОТОРЫМ ЭКСПЕРТЫ С КАЛЬКУЛЯТОРОМ В РУКАХ СРАВНИВАЮТ МЕЖДУ СОБОЙ ХИТЫ РАЗНЫХ ЖАНРОВ, А ПОТОМ РАСПРЕДЕЛЯЮТ МЕСТА НА ПЬЕДЕСТАЛЕ. ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ГЕЙМЕРА – ТА, ЧТО БОЛЬШЕ ВСЕГО ЗАПОМНИЛАСЬ, ВЗВОЛНОВАЛА, ПОТЯРСЛА. У КАЖДОГО ОНА СВОЯ. ИЗДАНИЯ ВЫБИРАЮТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ИНАЧЕ. НАПРИМЕР, ОТ БАЛДЫ. ИЛИ ИЗ ЖЕЛАНИЯ УГАДАТЬ МНЕНИЕ МАССОВОЙ АУДИТОРИИ И ПОДСТРОИТЬСЯ ПОД НЕГО. ДЛЯ «СИ» ИТОГИ ГОДА – ЭТО ПОВОД СДЕЛАТЬ ЗАЯВЛЕНИЕ. MAKE A STATEMENT. О ТОМ, ЧТО БЫЛО. О ТОМ, ЧТО МЫ ХОТИМ ВИДЕТЬ В БУДУЩЕМ. О ТОМ, ЧТО ПЛОХО, А ЧТО – ПРЕКРАСНО.



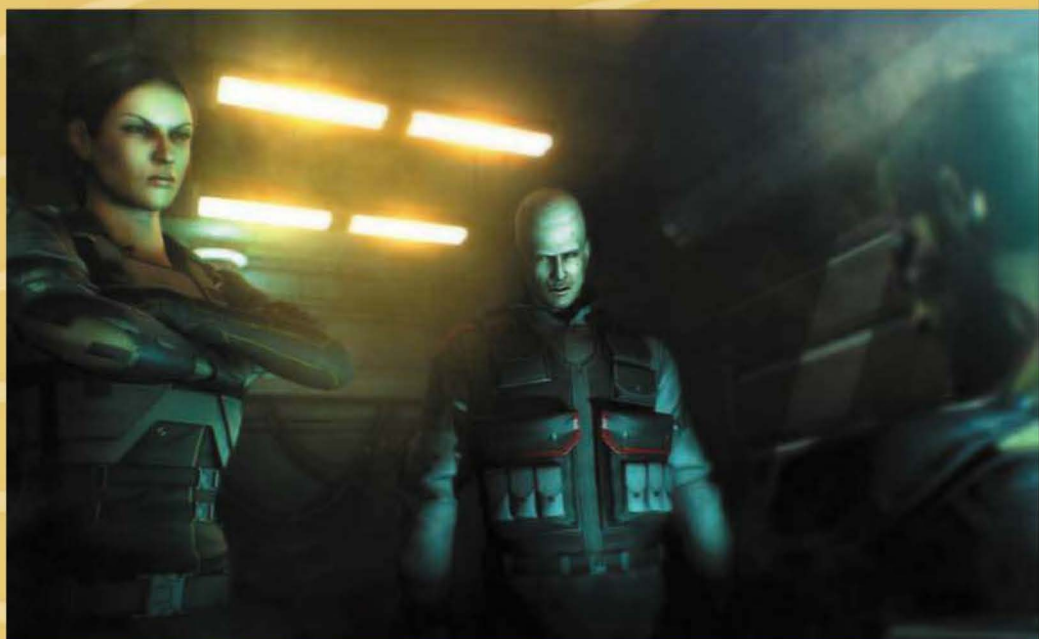
GHOST TRICK:

★ Лучшая игра для DS
Смерть не избавляет от долга помогать живым. Лишь дает для этого чуть больше возможностей.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION:

- ★ Лучшая игра года
- ★ Лучшая игра для PC
- ★ Лучшая игра для PS3
- ★ Лучшая игра для Xbox 360
- ★ Лучшая action/RPG

Был человек – стал киборг. О цене и неизбежности такого перехода рассказывает новая игра Eidos Montreal.



Наши правила выбора за последние годы не изменились, но нелишне напомнить о них новым читателям. Смысл в том, что лучшая игра года должна удовлетворять трем условиям.

1. Игра года должна быть действительно крутой.
2. Игра должна представлять важный тренд, один из ключевых в игровой индустрии ушедшего года.
3. Этот важный тренд должен нравиться редакции журнала.

Другими словами, победитель – это образец того, как надо делать игры и впредь. То есть, можно и иначе, но вот так – точно стоит. Мы одобряем. И вам советуем.

**XENOBLADE:**

- ★ Лучшая игра для Wii
- ★ Лучшая RPG.

Console-Style
Огромный открытый мир, квесты и персонажи/сюжет уровня лучших JRPG.

Немного раскроем нашу формулу игры года – для тех, кто боится, что мы предложим слишком экзотический набор игр, или удивлен отсутствием в них Catherine.

Наше мнение, при всей субъективности, за последние годы всегда на удивление попадало в точку. В России, конечно, геймеры опаздывают за тенденциями, но прошедшей осенью даже у нас распробовали и Dark Souls, и Batman: Arkham City, сиквелы лучших игр 2010 и 2009 годов. Мы отказали в титуле Uncharted 2, и ее сиквел – отличная, качественная, увлекательная игра – был по большей части проигнорирован даже теми (и в основном ими!), кто восторгался второй частью. Меж тем, еще два года назад мы писали, что концепция Uncharted 2 исчерпана, и делать игры так в будущем – не стоит. Конечно, геймдизайн и вкусы публики постоянно меняются. В чем-то мы никогда не будем совпадать с широкой аудиторией (особенно отечественной). Мы можем обидеть лично вашу любимую игру – не принимайте это

близко к сердцу. Но будьте уверены: если вы последуете нашим советам, откроете глаза и душу новому, разочарованы не будете.

Лучшая игра на платформе выбиралась из всей библиотеки – не только эксклюзивов. Почему-то это часто вызывает вопросы, но если владелец PlayStation 3 лучше всего может насладиться именно игрой Batman: Arkham City, его не должно волновать наличие этой же игры на Xbox 360. Учитывались даты выхода в Европе (не в США или Японии) – поэтому, например, у нас в числе номинантов на «игру года» была Xenoblade Chronicles, а на американских церемониях, вроде VGA, – нет. Самое главное в итогах – это победитель в самой важной категории. Игра года. Именно на ее выборы мы потратили больше всего времени. Все остальные награды нужны, чтобы отметить важные достижения чуть менее достойных кандидатов. Наконец, не стоит забывать о том, что мы рассматриваем игры как искусство. Чисто технические достижения программистов нас мало интересуют.





THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM:

★ Лучший открытый мир

Хочешь — ищи драконов, спасай Скайрим. Не хочешь — добывай руду, куй мечи для богачей. Игнорируешь новую RPG от Bethesda? Фусрода на тебя!

RAYMAN ORIGINS:

★ Лучший офлайн-мультиплеер
Четыре человека, четыре джойпада, и каждый сам за себя. Ну и немного за друзей. В роли Д'Артаньяна — Мишель Ансель.



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

★ Лучшие спецэффекты

Они начинаются с первых кадров и заканчиваются на титрах. Когда-то (кажется, что вечность назад) Heavy Rain показала, как можно делать интерактивные фильмы. Так тоже можно.

Лучшая игра года:

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

НОМИНАНТЫ:

- Portal 2
- Xenoblade
- Mortal Kombat



Мода на ретро появилась еще в 2010 году, но именно в 2011 она вышла на новый уровень, подчиняя себе все жанры и платформы. Если Rayman Origins выглядит запоздавшим приветом из прошлого лета, а выпуск 3DS-версии The Legend of Zelda: Ocarina of Time — калькой с релиза Super Mario 64 DS, то волна HD-римейков, «возрождений» и «возвращений к корням» разного калибра — явление свежее.

Конечно, ретро-сборники были на рынке всегда, даже если не брать в расчет переиздания спрайтовых хитов в PSN, Xbox Live Arcade и Virtual Console. Но именно сейчас крупные компании стали делать ставку на бренды и игровые идеи, которым стукнуло десять-пятнадцать лет. Нытье фанатов о том, что «раньше трава была зеленее» словно только-только было

услышано и понято буквально. С разным результатом, конечно. Microsoft, например, в римейке Halo: Combat Evolved поменяла лишь графический движок, оставив в неприкосновенности все остальное. Warner Bros. вернула в Mortal Kombat игровую механику двухмерных частей и добавила к ней лучший сингл-режим в истории файтингов. Проходишь — и на экране видишь то, что пятнадцать лет назад воображение рисовало во сне после многочасовых баталий за джойпадами Sega Mega Drive. Наконец, Eidos Montreal под присмотром Square Enix соорудила приквел культового PC-цикла, который чертовски похож на осовремененный римейк первой части.

Мода на ретро — кризис идей современного геймдизайна? Пожалуй, нет. Ведь если игры (во всяком случае, лучшая их часть) — это искусство, а раз так — они не должны стареть. Современные геймеры должны к ним возвращаться время от времени, а раз так — вполне допустимо реставрировать шедевры прошлого, которые иначе могли бы так и потеряться в запасаниках ретро-платформ. Слово «римейк» — и вовсе привет из кинематографа, где совсем не зазорно возвращаться к «Планете обезьян», «Кинг-конгу» и переиздавать «Титаник» в 3D. Но самое главное — то, что геймерам действительно не хочется расставаться с классными идеями лучших игр прошлых лет, которые выдержали проверку временем.

BATMAN: ARKHAM CITY:

★ Лучшая action-adventure

Рекомендуем всем без исключения — чтобы воспитать у себя вкус к хорошим играм, которые как искусство.

**MIGHT & MAGIC HEROES VI:**

★ Лучшая пошаговая стратегия
Этот игровой цикл будет существо-
вать всегда, пока на свете есть
инженеры, тоскующие по советским
НИИ и IBM-совместимым ЭВМ.

**SHOGUN 2: TOTAL WAR:**

★ Лучшая RTS
Самураи рубят крестьян.
Вы платите за это деньги.
Sega в прибыли.

Другой важный тренд года – симбиоз японских и запад-
ных игровых компаний, который постепенно эволюциониру-
ет во что-то путное. Очевидно, что персонажи, бренды, идеи
геймдизайнеров Sega, Capcom, Konami, Square Enix, Тестю
Koei востребованы. У японских издателей все еще очень
много денег. Однако на создание современных хитов AAA-
класса в 120-миллионной стране парадоксальным образом
не хватает опытных людей, в особенности – программистов
графических движков. Именно поэтому японские издатели
все чаще закупают технологии на Западе, либо поручают
новые проекты тамшним студиям, пристально следя за
их качеством, как было с Dead Rising 2. Иногда выходит
и наоборот: Electronic Arts заказала Гоити Суде и его дру-
зьям Shadows of the Damned, а Ubisoft спонсировала
Child of Eden. Больше всего в 2011 году обсуждали DmC
– перезапуск цикла Devil May Cry руками британцев из Ninja
Theory, но результат этого эксперимента нам еще предсто-
ит увидеть. Лучший же позитивный пример – новая линейка
Square Enix – Deus Ex: Human Revolution, Hitman: Absolution
и Tomb Raider. Именно она показывает, как должны выгля-
деть игры, в равной степени интересные и на Востоке, и на
Западе. Первая из них уже поступила в продажу.

На потоке сиквелов с «тройкой» в названии подробно
останавливаться нет смысла – и так все ясно. The Elder
Scrolls V: Skyrim эксплуатирует одновременно моду и на
ретро, и на хардкор, и на открытый мир, и на PC как полно-
ценную платформу – в каком-то смысле это такой символ
протеста, который очень удобно обсуждать на форумах с
непременным финалом «если уж играть раз в пять лет, то в
Skyrim». И еще это The Sims для мальчиков и бесконечный
источник видео для смешных роликов на Youtube. Класси-
чно, но немного мимо наших предпочтений. Что касается
Batman: Arkham City, то она непременно бы вошла в список
номинантов, если бы не равная ей во всем Batman: Arkham
Asylum, победившая два года назад.

**HALO: COMBAT EVOLVED
ANNIVERSARY**

★ Лучший HD-римейк
Заодно и лучшая
отечественная игра
(но это как-то грустно,
поэтому титул неофи-
циальный, мы вам о
нем не говорили).

**SAINTS ROW 3**

★ Лучшая смертьжо-
пасотона года
SR3 дрался как лев
за золотой фаллос
этой премии с игрой
Shadows of the Damned
и победил. Поздрав-
ляем!

**FORZA MOTORSPORT 4**

★ Лучшие гонки
В идеале Forza и
Gran Turismo должны
выходить раз в два
года, чередуясь. Тогда
индустрия достигнет
гармонии.

BATTLEFIELD 3

★ Лучший соревновательный мультплеер
«Убить всех людей» – самая благо-
родная цель, какая и может быть у
поклонника мультиплеерных FPS.
Но сначала люди убьют вас.



SPECIAL

RIFT

★ Лучшая ММО

Ничего революционного, просто композиция всех классных идей в жанре за последние годы. Как ни странно, в этом и тренд.

RAGE

★ Лучшая технодемка

Обычно мы не об-суждаем шейдеры-фигейдеры, но в этой игре есть МЕГАТЕКСТУ-РЫ! Лет десять назад российские геймеры за Rage всех просто на тряпки порвали бы.



Особняком идут две игры – это Portal 2 и Xenoblade Chronicles. Для начала, проблема хита от Valve – существование первой части, которая за прошедшие четыре года ничуть не устарела. Как писал Сергей Цилюрик в рецензии «СИ», Portal 2 даже в чем-то уступает оригиналу, потеряв в лаконичности, но став проще

мы говорили о других десятибалльных играх – LocoRoco, The World Ends with You, Bayonetta, Metal Gear Solid 4. Вершина эволюции в какой-то одной узкой нише – это почти всегда одновременно и тупик. Призыв подражать Portal 2 замотивирует издателей лишь выпускать накачаные деньгами инди-разработки, игнорируя все традиционные жанры. Спасибо, не надо.

Вот Xenoblade Chronicles – это уже символ. Борьбы геймеров за право увидеть крутую игру, которая и так уже готова, на английском языке. Страданий разработчиков, которым не дали в свое время доделать Xenogears и Xenosaga на должном уровне. Мучений фанатов JRPG, которые бегали с платформы на платформу в поисках крутых игр жанра, потом успокоились, переучили себя на шутеры в духе Mass Effect, и в конце жизненного цикла современных приставок вдруг получили лучшую игру поколения на покрытой плесенью Wii. История Xenoblade Chronicles как бы объясняет, почему европейским и американским геймерам по-прежнему нравятся японские игры, но их продажи в США и Старом свете оставляют желать лучшего. Конечно, мы хотим, чтобы шедевры, вроде Xenoblade Chronicles, появлялись и впредь. Да что там – скоро мы получим The Last Story Хи-ронобу Сакагути. Так что японская индустрия способна выпускать такие игры самостоятельно, и мы это одобряем.



SERIOUS SAM 3

★ Лучший FPS

Пока альфа показывает бете кузькину мать, гамма наслаждается добычей. Учиться.

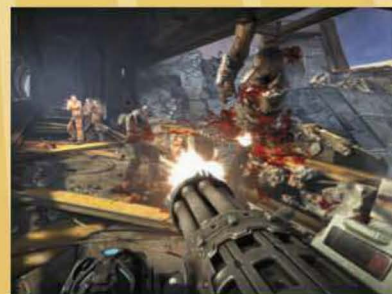
и понятнее массовому потребителю. Однако, заслуживая в полной мере десять баллов из десяти, Portal 2 так и остался вещью в себе, а не вехой в развитии геймдизайна. Второго сиквела история о Гладос и Челл уже не выдержит, да и сам жанр FPS-пазлов – шутка на один-два раза. В предыдущие годы то же самое

BULLETSTORM

★ Лучшая новая игровая механика
«Запинай его ногами в кактус» – Bulletstorm предложила нам много смачных фраз в таком духе. Спасибо Клиффи Би и всем его новым польским друзьям за это.

DEAD SPACE 2

★ Лучший шутер от третьего лица
Игра вышла в самом начале 2011 года, поэтому многие коллеги о ней просто забыли. А мы молодые, у нас с памятью все ок.



RESISTANCE 3

★ Лучший триквел

Первая игра была крута по меркам стартовых линеек. Вторая прошла вообще незамеченной. И только третья вдруг взлетела белым лебедем, чуть не достав до «Игры года».

Но сила – все же в кооперации ресурсов Востока и Запада. Японские продюсеры не позволяют напичкать игры некрасивыми людьми и забыть о сюжете, западные программисты обеспечат зрелищную графику, а лучшие гейм-дизайнеры сообща придумают классную игровую механику, используя как новые, так старые идеи. Все мы знаем, что умные, глубокие, сложные шедевры способны продаваться огромными тиражами, не скатываясь при этом в слепое потакание чьим-то вкусам. Но игры – это синтетический вид искусства, где в равной степени важен вклад людей самых разных профессий, от художников до программистов. Ни географические границы, ни даже время не должны становиться барьером для обмена творческими идеями и создания новых шедевров вместе, сообща.

Deus Ex: Human Revolution игнорирует даже границы жанров – это и шутер, и стелс-боевик, и ролевая, и приключенческая игра. Она воссоздает дух и стиль и смысл оригинальной Deus Ex, которая – увы – прошла мимо большинства современных геймеров. Она злободневна не в меньшей степени, чем Metal Gear Solid, так же красива, как Final Fantasy, а по глубине проработки мира легко сравнится со Skyrim. У Deus Ex: Human Revolution есть недостатки, но в ней же есть и то лучшее, что убеждало нас в 2011 году играть в Batman: Arkham City, Uncharted 3: Drake's Fortune, Resistance 3, ждать Mass Effect 3 и глеться от Dragon Age 2. В ней хорошие персонажи, яркий сюжет, но не подводит и собственно игровая часть. Она мотивирует нас ждать Tomb Raider и Hitman: Absolution, надеяться на успех DmC и Devil's Third, гадать об анонсах Creative Assembly. Так что, если вы еще не примерили на себя имплантаты производства студии Eidos Montreal, самое время достать диск с Deus Ex: Human Revolution и потратить неделю-другую времени на знакомство с лучшей игрой 2011 года. **СИ**

**PORTAL 2:**

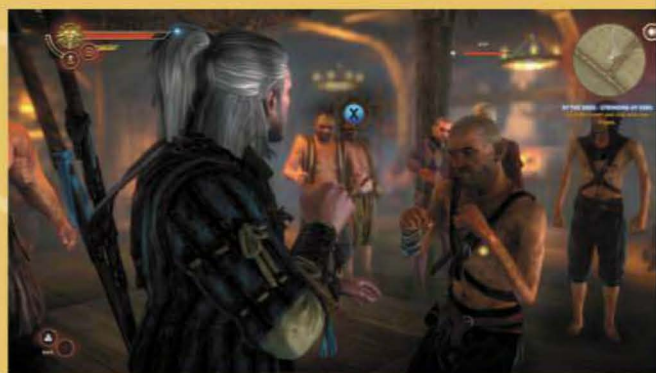
★ Лучший кооператив-мультиплеер
★ Лучший сиквел

Игра не нуждалась в продолжении, но они сделали его хорошо. Ей не нужен был мультиплеер, но и с ним все чудесно. Настоящий прорыв.

**FIFA 12**

★ Лучший спортивный симулятор

Просто признаем честно: FIFA забил в этом году PES слишком много голов, сохранив собственные ворота сухими.

**MORTAL KOMBAT**

★ Лучший файтинг

Кто бы мог подумать: Mortal Kombat вернулся. Привет, 1995 год. Привет, счастливое детство. Спасибо, проклятые капиталисты из Warner.

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS:

★ Лучшая RPG.PC-Style

Национальная польская игра, не меньше. Что удивительно, незачем делать скидку на «это же ПК» или «это же восточноевропейцы» или «мы все не любим Цири». Просто крутая игра.





«СОТНИ ДЕТЕЙ ПО ВСЕЙ ЯПОНИИ ГОСПИТАЛИЗИРОВАНЫ С ТЯЖЕЛЫМИ ПРИСТУПАМИ ЭПИЛЕПСИИ. ВО ВСЕМ ВИНОВАТЫ УЖАСНЫЕ КАРМАННЫЕ МОНСТРЫ, МУЛЬТИК ПРО КОТОРЫХ ОНИ СМОТРЕЛИ ПО ТЕЛЕВИЗОРУ. ОБЩЕСТВЕННОСТЬ ТРЕБУЕТ НЕМЕДЛЕННОГО ПРЕКРАЩЕНИЯ ПОКАЗА СЕРИАЛА И АРЕСТА ВСЕХ ВИНОВНЫХ». ИМЕННО С ЭТОЙ НОВОСТИ, РАСТИРАЖИРОВАННОЙ ВСЕМИ МИРОВЫМИ НОВОСТНЫМИ АГЕНТСТВАМИ ПОД НОВЫЙ 1998 ГОД, И НАЧАЛОСЬ ЭПОХАЛЬНОЕ ШЕСТВИЕ ПОКЕМОНОВ ПО ПЛАНЕТЕ. И КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ПРОТИВ НИХ – ТОЖЕ.

Издатель: Nintendo Разработчик: Game Freak



ПОКЕМОНЫ АТАК



Секс-символ Pokémon (если так можно выразиться) – Мисти. В новых играх у нее появились конкурентки, и все же – Мисти.

На самом деле все начиналось гораздо раньше. В 1988 году Nintendo, воодушевленная успехом серии Game & Watch, выпустила на рынок Game Boy, первую в мире универсальную портативную консоль... для незамысловатых логических игр вроде тетриса, в первую очередь появляющихся и одинаково успешно существующих на любой платформе, и портативных реинкарнаций любимого Марио под любым соусом. Собственно, Nintendo и не планировала этим уничтожить всех своих конкурентов на рынке портативных игр, делая основные ставки в борьбе платформ на грядущий Super Famicom/SNES, но жизнь решила иначе. Агрессивный маркетинг и низкая цена сделали свое дело – за первые годы продаж в Японии, США и Европе разошлись миллионы устройств и еще больше картриджей к ним. Конкуренты панически пытались отвоевать себе хоть немного места на рынке – и заслуженно! – выпуская гораздо более совершенные технологически устройства, но опоздали... Вы помните, что такое Atari Lynx? A Sega GameGear? NeoGeo Pocket, может быть? Зато Game Boy знают все.

Отвлечемся ненадолго от корпорации-монстра и вернемся в конец семидесятых. Прогуляемся по токийским окраинам, еще не застроенным небоскребами, не залитым асфальтом и даже телеграфными столбами не заставленным – здесь все еще есть пруды, леса, поля... Вот мы видим, как мальчик по



гистрирована маленькая компания, оборудованная парой компьютеров, стандартным нинтендовским набором разработчика, купленным за большие деньги, и исключительно оптимистичными молодыми энтузиастами... Свое название, Game Freak, компания унаследовала от уже упомянутого журнала.

ФРИК —

ЕЩЕ НЕ ЗНАЧИТ МОНСТР

Идея, ради которой все затевалось, была проста, как все гениальное. Game Boy владельцы носят с собой везде. Две консоли можно связать (слинковать) между собой при помощи специального кабеля. Игр, которые поддерживают линк, практически нет, а те, что есть — платформенные бегалки-стрелялки для двух участников. Рынку нужна новинка, которая сможет задействовать возможности линковки в полную силу, в которую можно будет играть долго и с удовольствием, в идеале — стратегическая или ролевая!

При наличии должного финансирования такую можно было бы разработать за пару лет, но увы, долгое время Game Freak существовала практически исключительно за счет подрядов от разработчиков покрупнее и проект пылился на полке. И все же, в 1991 удача им улыбнулась — Nintendo заказала компании разработку Yoshi's Egg для GB и NES. Это позволило Тадзире лично познакомиться с легендарным Сигэру Миямото, отцом Донки Конга, Марио и Линка, и изложить ему свое видение игры, которая должна была гарантированно увлечь всех детей в возрасте от пяти до двадцати пяти. Идея мэтру понравилась и Миямото стал крестным отцом будущего сериала. К 1996 году, когда GB изрядно утратил популярность, Миямото буквально силком довел возжеланный долгострой до выпуска, защищая покемонов перед руководством корпорации до конца. И, как оказалось, не зря.



имени Сатоси Тадзире с увлечением ловит насекомых в траве, горячо обсуждает их с такими же увлеченными, как и он, сверстниками (чуть не написал «отаку»), как он на ходу придумывает целый новый мир и испытывает неопишемое простыми словами счастье. Легенда гласит, что именно это увлечение будущего автора покемонов привело к их собственно изобретению.

Середина восьмидесятых. Страна переживает первый бум заморского евробита, на улицах понемногу появляются эмансипированные фэны диско-музыки, любители мультфильмов с ночи занимают очереди на премьеры аниме-полнометражников, а в аркадных залах не протолкнуться между куда менее эмансипированными, но гораздо более лояльными поклонниками видеоигр. Возмужавший Сатоси с друзьями издает любительский игровой журнал, а дома у него, словно памятник в честь большой победы, стоит подаренный одним из аркадных залов, где он дневал и ночевал, автомат Space Invaders. В двадцать пять лет за стрекозами уже не особенно погоняешься, да и негде больше этим заниматься, но новый смысл жизни был найден. В 1989 году на съемной квартире на окраине города была заре-

ВСЕХ ИХ СОБЕРЕМ!

После предварительной массовой рекламной кампании в конце февраля 1996 года вышла первая серия игр – Pocket Monsters Akai и Pocket Monsters Midori.

Сюжет у них довольно простой. Действие происходит в некоем параллельном мире, населенном удивительными существами – покемонами. Казалось бы, это обычные, или не совсем обычные, но все же животные – в меру разумны, живут в гармонии с природой, участвуют в пищевой цепочке, некоторые встречаются очень редко, а некоторых приручают люди. Но это только на первый взгляд. Удивительны они тем, что прирученные покемоны большую часть времени способны проводить в специальных электронных устройствах – покеболах, размером с теннисный мяч (и давайте оставим в стороне физику процесса, это все-таки фантастическая сказка). По прошествии определенного времени покемоны могут эволюционировать – превращаться в более сильных покемонов. Катализатором эволюции обычно являются определенные магические предметы. От эволюционирования можно отказаться и навсегда остаться в более слабой форме.

Некоторые ловят покемонов из любопытства и исследуют их, некоторые вообще не используют для этого покеболы, но большинство персонажей, которых вам доведется встретить на своем пути, будут искренне желать с вами сразиться, а точнее – померяться силами прирученных покемонов. Если вы проиграли битву, расстраиваться не стоит – покемоны не умирают, они просто теряют сознание. Для всех игроков в JRPG эта концепция будет более чем знакома – с той разницей, что если во время битвы в обмороке окажутся все ваши покемоны, игра не закончится – вас просто отведут в ближайшую больницу, где вы сможете восстановить запасы энергии. Погибнуть в игре в принципе невозможно.

Кстати, главного героя – мальчика десяти лет – по умолчанию зовут Сатоси, а его антагониста постарше – Сигэру – понятно, в честь кого. Одна из задач, поставленных перед обоими, сформулирована очень четко и смотрится на первый взгляд просто – пройти путь от простого тренера покемонов до чемпиона Лиги тренеров. Для этого придется ловить покемонов, равномерно тренировать их в битвах, опытным путем выяснять, для чего может быть нужен тот или иной предмет, как бороться с эволюцией и стоит ли это делать и так далее, и тому подобное. В Лигу пускают только тренеров, прошедших квалификацию в восьми разных городах, а для этого придется порядочно потрудиться. Но стать чемпионом мало. Ваш учитель и наставник очень любит изучать покемонов и специально для вас сделал устройство под названием «покедекс» – довольно близкий родственник «Руководства для путешествующих автостопом по галактике» с тем отличием, что покедекс запоминает всех виденных и пойманных вами покемонов, ведет по ним статистику и вообще всячески помогает жить. Покедекс и своего первого покемона (на выбор из трех) вы получаете от него под честное слово присылать ему е-мейлом обновления базы.

События Pokémon разворачиваются в вымышленном мире, который на самом деле Японии, просто с другими географическими названиями. Если судить по карте из Pokémon Diamond, то Япония давно уже прибрала к рукам Курильские острова. Вот оно как, оказывается! Ловкий ход!



Мы постепенно подошли к философскому вопросу виртуального существования покемонов после того, как их поймают в покебол, и ко вполне материальной стороне этого факта. Носить с собой одновременно более шести покемонов нельзя, поэтому ненужных или неинтересных вам в данный момент покемонов вы можете смело отправить на хранение себе домой... е-мейлом с любого из компьютерных терминалов, в изобилии разбросанных по всем городским локациям. Точно так же можно и нужно поступать с многочисленными артефак-



Именно версии для GBA оказались очень популярными в России. Впрочем, в Москве без труда можно было найти и Pokémon Red – на рынке у станции метро «Савеловская».

тами, потому что мальчик у нас далеко не Геркл и много вещей с собой носить не может.

А еще все вышеперечисленное можно сделать вместе с другом, соединив геймбои линк-кабелем. Впервые в истории игровых консолей линковка использовалась не только для одновременной игры, но и для обмена данными – в данном случае, покемонами и предметами. Собрать их всех в рамках одной версии было невозможно, если вы не обменивались с владельцами другого варианта. Как бы это печально ни звучало, единственное существенное различие между версиями заключалось в названии на обложке картриджа и различном распределении 150 покемонов по локациям. С другой стороны, наличие у пользователя всех покемонов никогда не было условием для успешного окончания игры. Технически чемпионом возможно стать, натренировав только своего самого первого покемона, но это уже бессмысленная крайность – в том числе и потому, что финала как такового нет. Да, можно победить всех до единого персонажей, выполнить все задания и стать чемпионом, но игра на этом не завершится. Напротив, вы сможете вечно – или пока вам не надоест – и без всяких препятствий ловить недостающих покемонов, тренировать люимчиков и устраивать сражения с друзьями.

Идея пришлась настолько по вкусу японцам, что за первые полтора года выпуски разошлись тиражом свыше семи миллионов копий.



АНИМЕ

Покуда программисты Game Freak трудились над исправлением ошибок, найденных в первых вариантах игры, что в итоге увенчалось заменой Зелёной (Midori) версии на Синюю (Ao), покемоны продолжили наступление на других фронтах – с апреля 1997 года началась трансляция еженедельного аниме-сериала *Pocket Monsters*, созданного студией OLM при финансовой поддержке Nintendo и телекомпании TV Tokyo.

Популярность сериала на родине была абсолютной, но настоящую мировую известность ему принесла трагедия. В декабре 1997 года в очередном эпизоде в качестве спецэффекта было использовано быстрое мерцание синего и красного цветов, вызывающее у некоторых людей приступы, сходные с эпилептическими. При этом аудитория сериала была настолько велика, что около 700 детей из числа зрителей было госпитализировано. Скандал имел серьёзные последствия. Показ сериала был немедленно прекращён, специальная правительственная комиссия расследовала инцидент, а телекомпанию завалили письмами возмущённых зрителей, требовавшие... вернуть любимых героев в эфир! Спустя несколько месяцев, когда все обстоятельства



СКАНДАЛЫ И ПОКЕМОНЫ

Помимо самого известного скандала, связанного с эпилептическими припадками (ему достаточно внимания уделено в основном тексте), мультипликационная адаптация *Pokémon* сталкивалась и с другими трудностями. В Японии были запрещены к повторному показу сразу несколько серий. Так, например, в 2004 году было решено отказаться от показа серии, в которой вскользь затрагивается тема землетрясений (из-за трагедии 23.10.2004). Американская версия прошла еще более жесткую цензуру: тридцать пятую серию не стали даже озвучивать, потому что в одной из сцен Эшу (десятилетнему мальчику, напомним) угрожает пистолетом бандит, шестьдесят пятый эпизод прошел цензуру только в Азии и Бразилии, но был запрещен во всех остальных странах мира из-за того, что в нем рассказывалось про покемона Джинкс, который стойко ассоциировался с известным расистским стереотипом. Наконец, восемнадцатый эпизод показали только один раз: в нем девушки участвовали в конкурсе красоты, и «Команда Р» решила все испортить, для чего Джеймс... сделал себе искусственную грудь. В одной из сцен он, сжимая грудь, дразнит Мисти: «Может быть, когда ты станешь постарше, и у тебя такие вырастут!» После террористической атаки 11 сентября, кстати, два эпизода мультфильма также были запрещены. Наконец, несколько серий не показали из-за страшного землетрясения 11 марта 2011 года.





ККИ продавали в России много лет назад. Сейчас игра стала интереснее, и сетов вышло очень много – в лондонском магазине Forbidden Planet стэнд с покемонами сравним со стэндом Magic: the Gathering.

происшествия были тщательно изучены, Pocket Monsters на экраны вернули. С тех самых пор и по сей день многие программы на японском телевидении начинаются с предупреждения о том, что телевизор следует смотреть в хорошо освещенной комнате и на достаточном расстоянии.

Следует сказать, что современная наука утверждает: превратить человека в эпилептика, показывая ему телевизионное изображение, невозможно. Зато найти тех, кто страдает этим заболеванием в различной форме, подобным способом несложно – эпилептические припадки начинаются не только сами по себе, но и в результате стимуляции ритмично моргающим светом, например сиренами скорой помощи или стробоскопом на дискотеке. Люди с диагностированной эпилепсией обычно избегают таких источников света, но не застрахованы от случайного появления его на телевидении. Кроме того, человек может и не знать, что он болен – до первого приступа, который будет вызван именно таким мерцающим светом. Оказалось, что в Японии диагностика такой формы эпилепсии среди детей ранее не проводилась вообще.

Так или иначе, но антиреклама – это тоже реклама, а хороший товар всегда говорит за себя сам. Взрыв интереса к телесериалу вызвал то, что множество любопытных пожелали посмотреть его и узнать, в чем же дело. Вместо ожидаемой страшной опасности, они обнаружили достаточно обычный (по крайней мере, для Японии) детский телесериал, добрый и мягкий, как и прочие детские телесериалы про спорт. В результате он был вскоре показан в США, а затем по всему миру, и выдержал громадное количество повторов – в том числе и в



Link Cable был нужен для того, чтобы обмениваться покемонами между двумя разными версиями игры. Сейчас все устроено намного проще.



России, несмотря на то, что русский перевод оказался рекордно низкого качества.

Сюжет сериала практически полностью копирует основные реалии игрового мира, и главного героя по-прежнему зовут Сатоси – хотя почти весь остальной мир знает его как Эша Кетчума, как его называли в американском переводе. Точно так же как и в игре, Эш встречает Мисти (Касуми) и Брока (Такэси) и получает покедекс от Профессора Оука (Окидо), но, в отличие от игры, они отправляются путешествовать по миру покемонов вместе.

На волне успеха аниме вышла еще одна версия игры – Pokémon Yellow. В отличие от более ранних, ее сюжетная линия значительно более соответствует сюжету аниме. Также как и в аниме, первым покемоном, которого получает игрок, является симпатичное желтое существо, похожее не то на мышку не то на тигрового кролика, по имени Пикачу, которое отличается довольно хулиганским характером, не желает сидеть в шарике спокойно и заслужено стало символом всей вселенной Pokémon во всех ее интерпретациях. А диалоги между героем и прочими персонажами значительно ближе тому что происходило в аниме. Неуди-

вительно, что упавшие сначала в цене акции Nintendo вскоре поднялись вновь – потому что вслед за аниме росли продажи игры. А за игрой появились карты.

КАРТЫ

В 1997 году игры на коллекционных картах находились на пике популярности. Идея игры, в которой участники должны формировать стратегию, выбирая фигуры (в основном, карты) из общего набора, случайным образом расфасованного по пакетам-бустерам, – появилась на пару лет раньше, когда доселе неведомая фирма Wizards of the Coast неслышанно разбогатела на игре Magic: The Gathering. Вслед за WotC такие игры бросились выпускать все кому не лень, и Nintendo не оказалась исключением. Но в отличие от множества конкурентов, Pokémon: Trading Card Game была значительно более успешна и выпускается до сих пор.

Основная идея достаточно проста – про-



цесс боя двух владельцев покемонов при помощи всего арсенала последних, очень похожий на соревновательный бой двух игроков в Game Boy, но более интересный стратегически. Точно так же здесь участнику полагается не более шести покемонов одновременно, и в каждый конкретный момент времени лишь один из них может вести бой, а остальные пять сидят себе мирно в шариках и ждут своей очереди. Колода карт является поставщиком игровых возможностей. Сформировав ее, игрок определяет стратегию своего поведения, но предсказать, когда именно ему придет та или иная карта, не может, ведь все зависит от воли случая. На каждом ходу, пополнив «руку», он должен думать, как именно использовать текущий набор наилучшим образом – кого из покемонов бросить в атаку, какой способностью при этом воспользоваться, и что именно сделать, чтобы помочь своим бойцам. Главная цель, естественно, – побить всех покемонов, принадлежащих противнику.

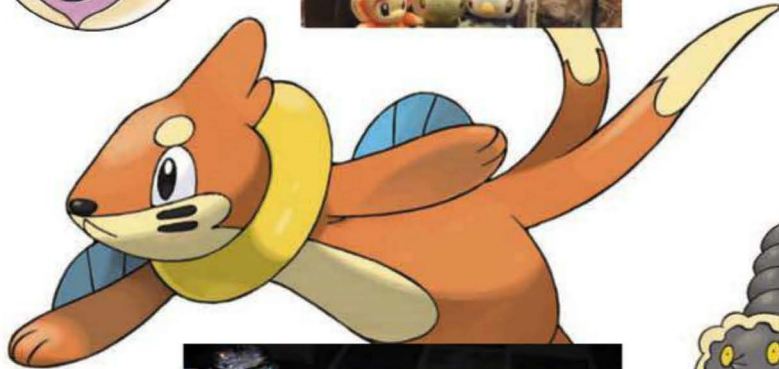
Карточная игра удачно продавалась в Японии, и в 1999 году Nintendo решила воспользоваться разросшейся по всем США дистрибуторской сетью Wizards of the Coast, для чего продала им права на производство Pokémon: TCG в Америке. Хотя новинка не смогла обогнать по популярности более сложную и ставшую фактически классической Magic: The Gathering, она отвоевала себе солидный кусок места под солнцем, особенно среди младшего поколения игроков – настолько солидный, что DCI, федерация игроков в стратегические игры на коллекционных картах, основанная Wizards of the Coast, даже ввела специальные правила турниров, учитывающие возраст участников в оценке их результатов.

Популярность Pokemon: TCG привела к тому, что ее вернули как есть обратно на Game Boy – в 1998 году вышла Pokemon Trading Card, которая повторяла прозрачную и рациональную стратегическую механику карточной игры в Game Boy, и в 2000 году вышла ее англоязычная версия, а в 2001 году – вторая игра (Pokemon Card GB2).

Точно так же как и в ролевой игре, в электронной версии карточной игры у главного героя есть соперник – Рональд, который с каждой встречей становится все сильнее и сильнее. Заботливый доктор Мэйсон периодически посылает герою бустеры и помогает советами. А если хорошенько поискать, то можно встретить знаменитого Имакуни – того самого человека, который пел «Покерэп» в конце каждой серии аниме.

Когда пришла пора выпускать Pokemon Ruby и Pokemon Sapphire (о них – чуть позже), Nintendo решила, что в состоянии сама успешно ее распространять, и забрала права на игру обратно у Wizards of the Coast. Карты вышедших позже расширений игры отличаются забавной особенностью. Game Boy Advance, помимо прочих интересных дополнительных устройств, располагает так называемым e-Reader – считывателем штрихкодов, которые могут содержать цифровую информацию. Это позволило состыковать консольную игру и карточную – получив пакетик карт, вы можете считать их в консольную версию игры и получить как дополнительную информацию в электронную покедекс, так и много других бонусов помельче.

ПОКЕМОНЫ? ДАЙТЕ ДВА!



НАСТОЛЬНЫЕ ПОКЕМОНЫ

Коллекционная карточная игра про покемонов продавалась в России раньше, однако сейчас ее почему-то не завозят. Вместе с тем, в российском «Макдональдсе» можно заполучить одну карточку TCG по популярной игре. Для этого надо купить «Хэппи Мил» с игрушкой Pokemon (не с пони, а именно с Пикачу или кем-нибудь еще). Просто удивительно, на самом деле, что такие игрушки пользуются успехом: мультфильм Black and White у нас не показывают, игру привезли в количестве десяти штук и нигде не продают, стало быть, новых покемонов мало кто знает.



Вторая пара игр – Pokemon Gold и Silver – вышла в Японии в 1999 году и разительно отличается от своих предшественников. Новая серия стала не только полноцветной, но и задействовала практически все остальные возможности платформы Game Boy, не говоря уже об огромных изменениях в интерфейсе, которых сильно не хватало раньше. Эти выпуски – пожалуй, самые большие и сложные игры для Game Boy Color.

События разворачиваются три года спустя после того как закончилась сюжетная линия как Akai/Midori/Aoi, так и аниме. Теперь главный герой – не популярный Эш, а неизвестный мальчик из города Нью-Барк, что находится в стране Джото. Своего первого покемона парень получает от профессора Элма – хорошего друга и коллеги профессора Оука, который, естественно, тоже есть в игре, и тоже дает герою покедекс.

Но стартовые покемоны на этот раз – не привычные по первым играм Бульбазавр, Чармандер, Сквиртл, и даже не Пикачу. К 150 покемонам первых двух игр добавились еще сто новых, и на начальном этапе пользователь встречает в основном их.

В остальном изменилось очень мало – один раз созданная формула исследования неизвестного мира оказалась успешной и на этот раз. Снова игроку предстоит путешествие, тренеры стадионов со значками, и Лига Покемонов где-то на горизонте, спесивый противник, которого хлебом не корми, а дай поиздеваться над главным героем и вызвать его на состязание. «Команду R», мафиозную организацию, использующую покемонов в преступных целях, кстати, тоже никто не отменял.

Но некоторые нововведения в интерфейсе заметно освежили игру. Вместо старой бумажной карты на руках у игрока оказывается PokeGear – хитроумное устройство, в которое встроен календарь, карта, сотовый телефон и радиоприемник.

Календарь примечателен тем, что некоторые вещи случаются лишь в определенные дни. Или ночи. Сюжет ощущимо меняется в зависимости от того, в какое время суток происходит действие, по телефону можно позвонить домой маме и узнать, сколько денег она сэкономила с доходов своего дитяти, а на радиоприемнике можно переключать каналы – то есть, фоновые мелодии.

Кроме того, наконец выяснилось как размножаются ежики... то есть покемоны. Вопрос этот деликатно обошли как в первом поколении игр, так и в аниме – но выяснилось что они действительно размножаются. И только так, например, можно получить малютку Пичу.

Увеличение емкости картриджа с развитием технологии позволило поместить в игру не только ее собственную, новую часть игрового мира, но и весь старый. В отличие от первой части, после победы в Лиге Покемонов сюжетная кампания вовсе не заканчивается. Для чемпиона припасен бесплатный билет на скоростной лайнер, который доставит его в город Вермильон, в страну Канто – то есть в один из городов первой игры. В нем многое изменилось, и пользователю снова надо победить всех знакомых персонажей, которые стали значительно сильнее, а кроме того, победить и чемпиона – Эша.

Плодить новые версии после этого естественно никто не перестал. Чуть позже, в декабре 2000 года, вышел вариант Pokemon Crystal, который был не только немного красивее предыдущих, но и добавил новые фишки – например, теперь позволяли выбрать пол героя. Сюжет от этого, правда, не особо изменился, но женская аудитория игры, к тому времени ставшая очень солидной, была рада. О том, как после этого складывалась жизнь покемонов, мы расскажем вам в следующих выпусках журнала. **СИ**



Падение Dreamcast

часть 2

ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ МАТЕРИАЛА ВЫ УЗНАЛИ, КАКОЙ ЦЕНОЙ SEGA УДАЛОСЬ ПОДГОТОВИТЬ СТОЛЬ ВПЕЧАТЛЯЮЩУЮ ПОДБОРКУ ИГР ДЛЯ DREAMCAST. ПОТЕРЯВ ДОВЕРИЕ ГЕЙМЕРОВ И ИНДУСТРИИ, КОМПАНИЯ ДОЛЖНА БЫЛА КАЖДЫЙ ДЕНЬ ДОКАЗЫВАТЬ МИРУ, ЧТО ЕЕ НОВАЯ КОНСОЛЬ – ЭТО ВСЕРЬЕЗ И НАДОЛГО. ПОЧЕМУ НЕ УДАЛОСЬ? НЕЗАВИСИМЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ И СОТРУДНИКИ SEGA ТЕХ ВРЕМЕН СХОДЯТСЯ В ОДНОМ: ЯПОНСКОЙ КОМПАНИИ НЕ ХВАТИЛО ДЕНЕГ. В ТО ВРЕМЯ КАК SONY, MICROSOFT И NINTENDO МОГЛИ ЗАСЫПАТЬ ПРОБЛЕМЫ ДЕНЬГАМИ, SEGA, КАК ГОВОРИЛ ПИТЕР МУР, БЫЛА ВЫНУЖДЕНА “ТРАТИТЬ РАЗУМНО”. И НЕСКОЛЬКО РАЗ КРУПНО ОШИБЛАСЬ.



DVD VS. GD

Непосредственно на подготовку старта Dreamcast было потрачено около 600 млн. долларов, и уже на этом этапе кое-что пошло не так. Игры для Dreamcast выпускались на лазерных дисках особого формата – GD-ROM, объемом 1 гигабайт. Больше, чем использовавшиеся в эпоху PlayStation и Saturn обычные CD, но в четыре раза меньше, чем DVD. Формат уникальный, собственность Sega. Такое решение имело несколько преимуществ – во-первых, не нужно платить лицензионные отчисления DVD-консорциуму и использовать более дорогое устройство чтения, во-вторых, уникальному носителю гарантирована определенная защита от пиратов (на обычном заводе штамповать GD-ROM нельзя), в-третьих, объем диска все же больше, чем у CD. Руководство Sega (во многом, справедливо) полагало, что все 4.7 гигабайта DVD не будут востребованы разработчиками, но все же главной причиной была цена. Dreamcast не могла быть слишком дорогой, а продавать консоль со значительными убытками тоже было нельзя. И даже когда успех DVD как видеοформата стал очевиден, Sega не смогла в последний момент поменять носитель – уже слишком много ресурсов было вложено в GD-ROM.

Меж тем, стартовавшая весной 2000 года в Японии консоль PlayStation 2 при всех недостатках (чудовищная библиотека игр, многочисленные баги) буквально за месяц нашла больше владельцев, чем Dreamcast за полтора года. Почему? PlayStation 2 оказалась самым дешевым DVD-плеером на рынке. В результате консоль продавалась как универсальная приставка к телевизору, которой могла пользоваться вся семья, центр цифровых развлечений. Первый и самый сложный этап накопления пользовательской базы (независимые издательства выпускают мало новинок, потому что их некому покупать, а геймеры не спешат брать консоль без крутых игр) PlayStation 2 быстро прошла благодаря поддержке DVD и обратной совместимости с PS one. Владельцы новой консоли от Sony смотрели фильмы и играли в Dragon Quest VII, и им этого было вполне достаточно. Сделать для Dreamcast обратную совместимость с Saturn, как вы догадываетесь, тоже было бы слишком дорого. Инженерам Sony пришлось для этого интегрировать процессор от PS one в PS2, и вряд ли Sega обошлась бы чисто программным решением.



Громоздкая консоль Microsoft беззащитно позаимствовала у Dreamcast дизайн контроллера.



DREAMCAST ЖИВА!

Самое смешное во всей истории с Dreamcast – то, что консоль жива до сих пор. Серьезно. В том числе благодаря пиратам, нашедшим уязвимость.

Когда в США и Европе производство игр для DC было свернуто, в Японии еще оставалось немало компаний, работавших с аркадной платформой Naomi, аналогом Dreamcast. Порты на домашнюю консоль почти ничего не стоили в производстве, магазины в Японии

всегда благосклонно относились к нишевым играм для энтузиастов, а пиратство в Стране восходящего солнца никогда не было существенным фактором. После того, как Sega of Japan и ее партнеры окончательно прекратили поддерживать консоль (это произошло в 2007 году, после выхода шутеров Trigger Heart Exelica и Kagous), за дело взялись энтузиасты. Игры теперь выходят не на GD-ROM, а на обычных CD и распространяются в онлайн-магазинах, с рекомендованной

ценой около 50-70 долларов. Как правило, это двухмерные шутеры. Например, на 2012 год намечен релиз независимой игры Sturmwind – вполне полноценной стрелялки с анимационной заставкой и трехмерным графическим движком. Уровень коммерческой Mars Matrix, не меньше.

Все эти чудесные новые игры для Dreamcast можно купить в популярном гонконгском магазине Play-Asia.com, они работают на любых моделях консоли.





На первый взгляд все просто: если бы Sega все же запустила Dreamcast с поддержкой DVD и быстро набрала бы пользовательскую базу, то игровые издательства не смогли бы игнорировать систему. Любые расходы, пусть и значительные, окупились бы – и очень быстро. Однако компания недооценила не столько формат DVD, сколько новую аудиторию видеоигр. Например, Чарльз Белфилд из Sega of Europe заявлял: «Если Sony хочет продать миллион PlayStation 2 55-летним мужикам – хорошо, нам не жалко. Мы в полном смысле видеоигровая компания. Мы никогда не говорили, что работаем в индустрии развлечений. Наша аудитория – это геймер, мужчина, от 12 до 24 лет». Действительно, если себе в убыток продать миллионы консолей, а потом обнаружить, что их владельцы не покупают игры, – останется только застрелиться. В этом смысле Sony, один из основателей DVD-консорциума и универсальная развлекательная компания, рисковала в меньшей степени. Однако оказалось, что представления Sega о возрасте геймеров несколько устарели – взрослым мужчинам от 24 до 40 лет игры так же интересны, как и фильмы, а насчет «55 лет» Чарльз промахнулся. К слову, спустя еще шесть лет Nintendo показала, что даже девушкам с пенсионерами тоже есть что предложить. Что касается core-аудитории, которую так ценил Чарльз, то ее, напомним, Sega уже отпугнула преждевременным убийством Saturn. Лишний повод попробовать найти новых потребителей.

ПИРАТЫ

Второй удар Sega нанесли пираты. Практически сразу после выпуска Dreamcast появились модчипы – специальные устройства, обходящие региональную защиту консоли. Sega совершенно спокойно отнеслась к этому, ведь, несмотря на формальное нарушение закона, реально компания ничего не теряла. Дескать, если даже владельцы европейской версии Dreamcast запустят привезенный из США диск – ничего страшного не случится. Пиратские GD-ROM было крайне сложно или и вовсе невозможно произвести, а игры с CD консоль не позволяла запускать даже с чипом. Эта, главная защита продержалась два года (если считать с момента выпуска консоли в Японии), и в Sega полагали, что так будет всегда.

А летом 2000 года хакеры нашли в BIOS консоли секретный отладочный код, который инженеры Sega забыли убрать из серийных образцов консоли. Вскоре после этого группа

Utopia выпустила специальный загрузочный диск, снимающий защиту софтовым методом. Достаточно было скачать образ Utopia CD Loader, записать на болванку – и все. Включаешь консоль, вставляешь загрузчик, потом меняешь его на пиратскую игру – и она работает. Не требовалось даже устанавливать модчип, лишая себя гарантии. Минус нашелся лишь один: игры при этом приходилось «риповать», сокращая объем до 700 мегабайт. Иногда для этого приходилось вырезать видеоролики, иногда пираты обходились малой кровью. Но все выгоднее, чем платить. Да, копировать лицензионный GD-ROM обычный пользователь по-прежнему не мог, но эту нишу успешно освоили различные вarezные группы, одна из которых научилась встраивать код Utopia CD Loader прямо в образ с игрой. Записал, поставил диск в консоль – и играешь. Бесплатно.

TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH

Забавный платформер о двух пришельцах-рэпперах появился на Mega Drive и должен был вернуться на Dreamcast, но не успел к обеду. Впрочем, оказалось, что в двадцать первом веке персонажи уже не были так уж интересны аудитории, а как игра третья часть была совсем уж никакой.



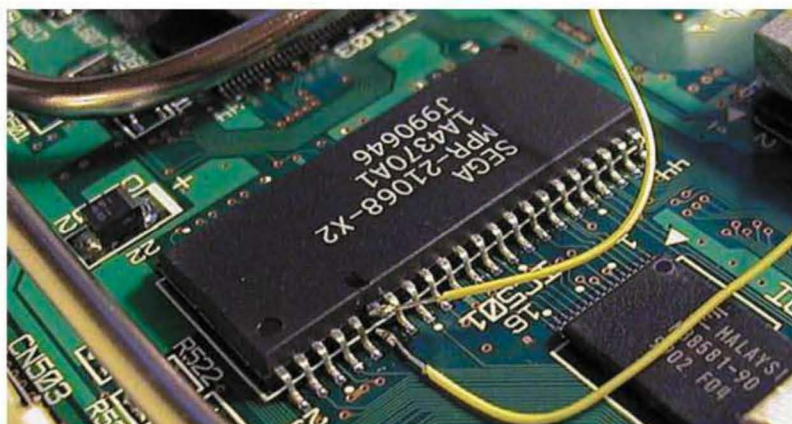
SKIES OF ARCADIA LEGENDS

Одна из двух лучших консольных RPG для Dreamcast (от создателей культовой Panzer Dragoon Saga) была портирована на GameCube, где с этим жанром все было довольно грустно. Заодно была поднята графика, пугавшая в оригинале низко полигональными моделями космических пиратов и воздушных кораблей.

Чтобы взломать региональную защиту, нужно было установить вот такой чип, предварительно разобрав консоль.



Сторонники теорий заговора полагают, что Sega намеренно разгласила информацию об уязвимости, чтобы поднять продажи консоли аккурат в дни старта PlayStation 2 в США. Однако на деле нельзя было выбрать худший момент для такой новости. Скомпрометирована была вся пользовательская база в несколько миллионов консолей — и ее нельзя было удаленно пропатчить (уловку с прошивками тогда еще не изобрели). И именно в тот момент, когда даже близкие партнеры Sega стали жаловаться на низкие продажи игр. Виктор Айрленд, президент Working Designs, объяснял фанатам: «Я не намерен ставить весь бизнес под угрозу, локализуя ваши любимые RPG для Dreamcast ради продаж в несколько копий». Напомню, что американские тиражи RPG на менее популярной Saturn его вполне устраивали. Конечно, и на Saturn, и на PlayStation пиратские копии



VIRTUA FIGHTER 4

Флагманский сериал Sega затачивался в первую очередь под аркадные автоматы, поэтому не факт, что на DC вообще бы появился VF4. Ну, может быть, урезанная часть. Поэтому фанатам файтингов от смерти Dreamcast и релиза VF4 на PlayStation 2 стало только лучше.

тоже были доступны. Но, в отличие от России, в США, Европе, Японии для доступа к ним требовались усилия – достать модчип, найти умельца, который его установит, – и все это с определенной долей риска. У Dreamcast все было слишком просто, слишком соблазнительно. Конечно, Sega предприняла огромные усилия, чтобы хоть как-то остановить катастрофу – во всяком случае, изгнала торговцев пираткой с легальных площадок в Интернете, – но джинн был уже выпущен из бутылки. Что касается роста продаж консолей за счет любителей пиратки (в том числе обеспеченный серым импортом в Россию, который тут же расцвел), то он не превысил 20%, что Sega никак не могло помочь.

Тут следует напомнить о том, как устроен бизнес производителей игровых приставок. Сначала компания вкладывает большие деньги в создание новой платформы – ее железа, инструментария для разработчиков, сетевой инфраструктуры, стимулирование сторонних издателей, рекламу. Это долгосрочные инвестиции, которые должны окупиться лишь через пару лет, – о них пока забудьте. Затем начинается производство консолей, и они поступают в продажу по минимально возможной цене, которую может позволить себе компания. Обычно на каждой проданной приставке платформодержатель теряет деньги, либо остается в символическом плюсе (на старте Dreamcast в США это был 1 доллар). Проходит время, себестоимость производства снижается, и компания может выбирать – или уменьшить цену на консоль (если продажи не очень) или оставить как есть (если хочется заработать). И так до конца жизненного цикла. Одновременно платформодержатель получает лицензионные отчисления от независимых издателей, с каждой копии их игр. Это и есть основной источник дохода. Плюс, конечно, продажи игр собственного производства. В определенный момент доходы от софта перекрывают текущие убытки по железу (если консоль все еще продается дешевле себестоимости), а затем – и накопленные, включая первоначальные инвестиции. После этого остается спокойно наслаждаться прибылью и потихоньку строить планы на новую систему. У Sega, Sony, Nintendo и Microsoft подход, конечно, всегда отличался (Nintendo, например, предпочитает продавать консоль сразу с небольшой прибылью), но в

Именно во времена Dreamcast массово расцвела пиратская русификация консольных игр. Студия «Вектор» переводила все, что только появлялось на английском.





SONIC ADVANCE

Если уж поддерживать вражескую консоль, то пусть это будет портативная GBA – логичное решение для менеджеров Sega. Тем более, что уже была Sonic Pocket Adventure на NGPC. Сделана игра просто – как калька со старых 16-битных Соников. В этом, впрочем, нет ничего плохого.

целом идея такова. В каком-то смысле это похоже на модель продажи телефонов с контрактом, когда вы получаете iPhone бесплатно или за 200 долларов с обязательством два года пользоваться услугами определенного провайдера. Только здесь вы ничего не подписываете, платформодержатель просто в вас верит.

К лету 2000 года Sega только-только подходила к текущей окупаемости и отчаянно нуждалась именно в высоких продажах софта. Консолей – тоже, но никак не в ущерб играм. История с пиратством застала менеджмент врасплох, Sega долго медлила с планируемым снижением цены на Dreamcast до 150 долларов, но в итоге была вынуждена пойти на этот шаг, а потери в доходах скомпенсировала урезанием расходов (тогда и были уволены инженеры, которые теоретически могли сделать Dreamcast 2). Внутри компании были затеяны очередные перестановки, а внутренним студиям дали задание изучать возможность портирования игр на другие платформы. Sega срочно нужны были деньги. Нельзя сказать, что виной всему было пиратство, но компания оказалась в том положении, когда каждый доллар на счету.

Часто спорят о вреде пиратства для игровой индустрии – дескать, у издателей не убедит, если миллион геймеров скачает что-то бесплатно. В теории управления это называется «проблемой безбилетника». Если вы едете на автобусе и не платите за билет, транспортная компания, конечно, не обанкротится. Но если критическая масса пассажиров перестанет платить за билет, то автобусный маршрут перестанет существовать. Проблема в том, что у каждого конкретного пассажира нет никаких стимулов платить за билет, если нет контролеров. А если он честно выложит деньги, то пользу от этого получают все, включая и «зайцев». Обычно до банкротства дело не доходит, поскольку число безбилетников можно просчитать и учесть при планировании. Фактически один добропорядочный клиент спонсирует нескольких халявщиков, дарит им возможность играть задаром. Но Sega находилась в положении, когда число платящих и так было невелико, а взлом Dreamcast его сократил. Наконец, история с пиратством вряд ли добавила доверия со стороны независимых издательств, которые и так отменяли релизы или переносили их на PlayStation 2.

PANZER DRAGON ORTA

Одна из лучших игр о драконах и с иллюстрациями французского художника Мебиуса появилась на Sega Saturn в жанре шутера на рельсах. Потом Sega выпустила еще один, а завершила цикл грандиозной ролевой игрой Panzer Dragoon Saga. На DC напрашивался сиквел, но получила его уже Xbox. Чертовски красивый.





GUNGRAVE

Художник аниме Trigan придумал, что герой этого шутера будет таскать за собой гроб и пускать из него ракеты. Игру, между прочим, делала студия, придумавшая для Sega невероятно популярный в Японии цикл *Sakura Taisen*, смесь дейтинг-симулятора и тактической RPG о гигантских роботах. Типичная игра библиотеки DC, вышла на PS2.

ДРУЗЬЯ НАВЕК

Двадцать первого мая 1998 года Microsoft объявила о поддержке консоли Dreamcast. Смысл в том, что для новой консоли от Sega была создана спецверсия Windows CE – облегченной ОС для компьютеров с узкой специализацией – а также (что куда более важно) библиотеки DirectX. Это позволяло сильно упростить портирование игр с PC на Dreamcast, а также переувеличение писишных разработчиков на работу с новой консолью. При этом Windows CE была лишь опцией – Sega предлагала и собственную операционную систему с другим инструментарием для разработчиков, которая работала куда эффективнее, но требовала чуть больше времени на освоение. Таким образом, после недружелюбной Saturn, новая консоль от Sega казалась раем для программистов. В новости уточнялось, что сотрудничество стартовало двумя годами ранее, то есть, первые шаги в консольном бизнесе Microsoft сделала еще в 1996 году, за пять лет до появления Xbox. Однако к американскому релизу Dreamcast не было подготовлено ни одной игры под Windows CE, а инструментарий разработчика все еще проходил финальную доводку. Даже браузером для Dreamcast стал не Internet Explorer (хотя, казалось бы, идея напрашивалась).

К 2000 году отношения между Sega и Microsoft сильно охладели. Американская корпорация рассчитывала, что часть игр, изначально сделанных для Dreamcast, будет легко перенесена на PC под управлением Windows. Позитивный опыт такого рода уже был – во времена Saturn на PC вышло несколько хитов от Sega. Однако практически все приличные игры для Dreamcast использовали инструментарий Sega, а не Windows CE, и поток портов был однонаправленным – с PC на консоль (*Starlancer*, *Hidden and Dangerous*, *Kiss: Psycho Circus* и не успевший выйти *Half-Life*). Обратно пошли лишь единицы, вроде стратегии *Hundred Swords*. С другой стороны, Sega чрезвычайно не нравилось то, что Microsoft активно вмешивается во внутренние дела компании. Берни Столар, президент Sega of America, вспоминает: «Они привезли целую команду менеджеров, которые изучили наш бизнес сверху донизу. Я сказал нашему руководству – слушайте, давайте продадим им компанию и без потерь выйдем из хардварного бизнеса, как вы и хотели. Бизнес такая штука – всякое случается». Однако Исао Окава тогда еще верил в Dreamcast, да и продажа японской компании американцам была делом неслыханным. В Microsoft, тем временем, изучили и сильные, и слабые стороны Sega, и использовали этот опыт для создания Xbox. К слову, спустя три года стало известно, что Microsoft предлагала Windows

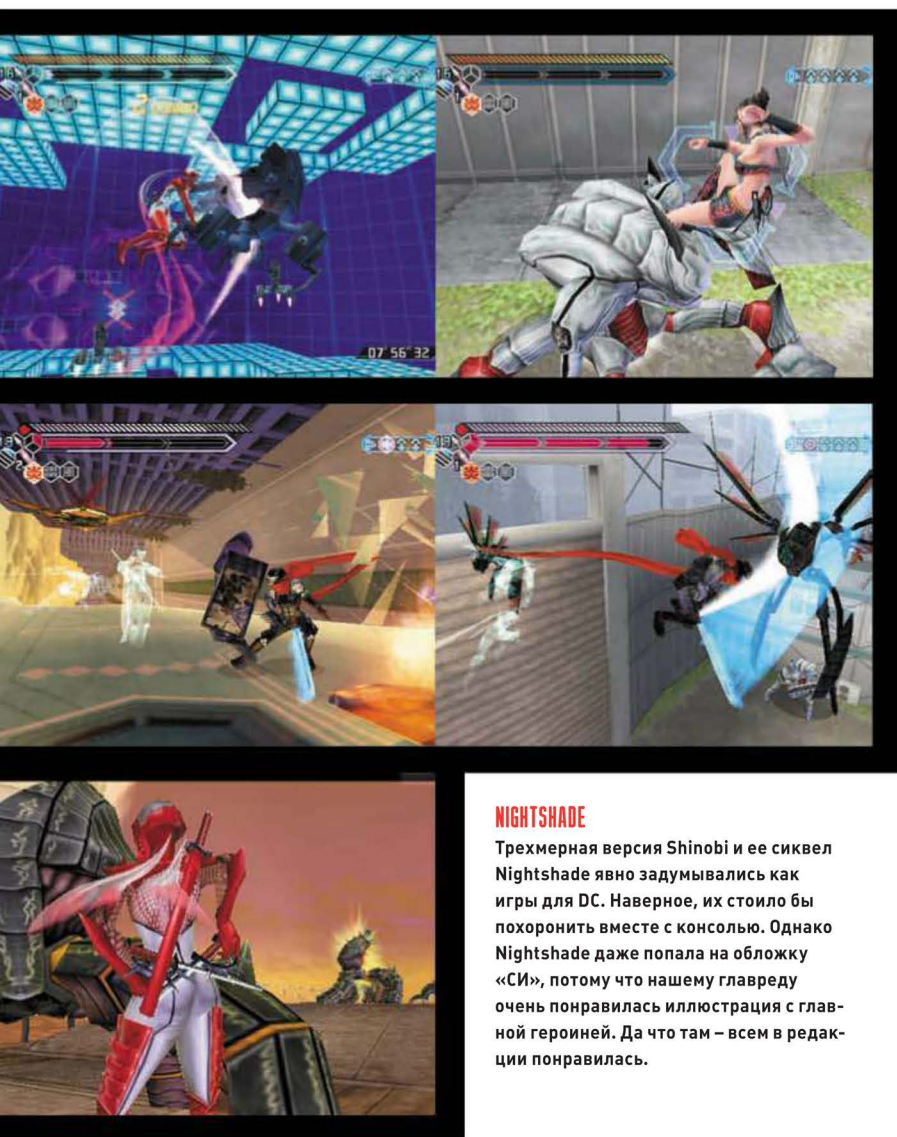
всем трем платформодержателям, но Sony и Nintendo отказались. Таким образом, вся история с партнерством родилась именно из-за финансовой слабости Sega.

В середине 2000 года, когда решение о закрытии проекта Dreamcast практически было принято, Sega вновь попыталась договориться с Microsoft. В этом случае Xbox стала бы совместным проектом компаний (условно говоря, Dreamcast 2), а студии Sega целиком переключились бы на ее поддержку. Такой ход пошел бы на пользу и фанатам Sega – все лучше, чем остаться у разбитого корыта. Камнем преткновения и одновременно главным лакомым куском для Microsoft стала обратная совместимость с Dreamcast. Как спустя много лет рассказали очевидцы (Сэм Фурукава из MS), Исао Окава,





Sega Dreamcast с автографом Юдзи Наки. Мэтр дал его в 2009 году, когда уже ушел из Sega в собственную студию Prope.



NIGHTSHADE

Трёхмерная версия Shinobi и ее сиквел Nightshade явно задумывались как игры для DC. Наверное, их стоило бы похоронить вместе с консолью. Однако Nightshade даже попала на обложку «СИ», потому что нашему главреду очень понравилась иллюстрация с главной героиней. Да что там – всем в редакции понравилась.

президент Sega, несколько раз встречался с Биллом Гейтсом, но не смог договориться об условиях.

Дело в том, что осенью 2000 года должен был быть запущен полноценный онлайн-сервис для Dreamcast – единственное ощутимое преимущество консоли над конкурентами, куда и были вложены оставшиеся средства Sega. Все уже было готово. Исао Окава просил Microsoft подключиться к этому проекту, а в будущем реализовать его поддержку в Xbox, чтобы онлайн-режимы в играх с Dreamcast работали корректно. В Microsoft от поддержки Интернет-инициатив Sega в Dreamcast-играх отказались. Окава понял, что на по-настоящему общую консоль рассчитывать нечего, а речь идет о продаже наследия Dreamcast без учета в дальнейшем интересов Sega и владельцев консоли. На таких условиях работать с Microsoft он отказался.

В 2003 году, когда стало ясно, что даже оставив за бортом Dreamcast, компании не выжить, вновь встал вопрос о слиянии. Рассматривались предложения от Namco, Bandai (тогда еще это были две разные компании), Sammy, Electronic Arts и все той же Microsoft. Ведь несмотря на то, что Xbox доказала жизнеспособность, отставание от PlayStation 2 было гигантским, – требовалось как можно больше ярких эксклюзивов. Однако после долгих колебаний Sega отдала себя в руки Sammy – богатого производителя игровых автоматов патинок, нуждавшегося в экспертизе Sega на рынке аркад.

Но вернемся в 2000 год. Консоль Xbox от Microsoft вбила один из последних гвоздей в крышку гроба Dreamcast. Приставка от Sega могла существовать на втором месте, как хардкорная альтернатива PlayStation 2. Даже конкуренция с Nintendo не казалась столь уж страшной. Но толкаться в узкой нише сразу и с Nintendo, и с Microsoft – никаких шансов. Особенно с учетом того, что компания Билла Гейтса перехватила главную идею Sega с сетевым сервисом, но решила сразу же использовать не слишком популярное, но явно перспективное широкополосное подключение.

НАСЛЕДИЕ DREAMCAST

Консоль от Sega пришла в Россию, как вы догадываетесь, только после появления пиратских игр. Буквально через полгода после этого Sega признала поражение и закрыла проект. Однако весь 2001 год компания выпуска-



Любовь изображать неодоушественные предметы как маленьких кавайных девочек не обошла стороной и Dreamcast. Творчество фанатов.

FEEL THE MAGIC: XY/XX

Чтобы добиться женщины, нужно долго тереть экран стилусом, побеждая во всяческих мини-играх. Именно в этом нас попытался убедить геймдизайнер Юдзи Нака, руки которого дошли до DS.



ла почти исключительно игры для Dreamcast, довольно много их было и в 2002, и релизы исчислялись десятками. Поддерживали приставку и независимые издатели. Так что с точки зрения российского геймера консоль была вполне живой, хотя мы имели дело с эдаким зомби, который неминуемо должен был упасть на землю, упасть и сгнить. Серьезно, Skies of Arcadia, Shenmue 2, Rez – все это игры для уже мертвой системы. Огромная машина по производству хитов была уже запущена, и переключить ее на новые платформы мгновенно было нельзя. Именно в эти два года острее всего проявилась трагедия Dreamcast – платформа почти прожила полный пятилетний цикл и своей библиотекой заслуживала почетное место пусть нишевой, но важной системы. Однако самые крутые игры выпускались в никуда, маленьким тиражом. Ведь на Западе ритейловые сети знали, что Dreamcast – это зомби, и иметь с ней дела не хотели.

Злой рок преследовал Sega и на других платформах. Компания всерьез планировала стать крупнейшим независимым издателем, опережая Electronic Arts. Однако тут оказалось, что иметь собственную платформу куда удобнее, чем драться за место под солнцем на общих основаниях. Особенно Sega подкосил провал спортивной линейки на PlayStation 2 и Xbox, из-за которой в свое время компания и поссорилась с EA. Пресса говорила, что игры от Sega круче, чем игры EA. Геймеры признавали, что это так. Но игры от EA все равно продавались значительно лучше. Тем самым в очередной раз Sega получила важный урок: даже самый хороший товар надо уметь продавать. А для этого в игру нужно вкладывать значительные деньги на всех стадиях – от планирования до рекламы, чтобы на выходе получился гаран-

тированный хит. AAA-класса, как сейчас модно говорить. Такому определению у Sega отвечал лишь один проект – Virtua Fighter 4 Ю Судзуки. Все остальное создавалось словно по наитию, на энтузиазме.

В 2004 году менеджеры Sammy искоренили тот дух «предпринимательства», о котором рассказывал Берни Столар (см. предыдущий номер «СИ»), и навели порядок. С тех пор Sega

разучилась выпускать каждый год сразу много (десятки!) хороших, самобытных игр (необходимо для платформодержателя, губительно для независимого издателя), освоила несколько небольших, но прибыльных ниш, и потихоньку старается что-то выкапывать и в AAA-сегменте. Поумерив амбиции, компания потеряла множество ключевых разработчиков, да и у оставшихся сотрудников мотивация ослабла. Одно дело – выдумывать игры, которые могут вонзить нож в спину конкурентам из Sony и Nintendo. Другое – просто продавать их большим тиражом и зарабатывать на этом премии. В недавнем спецматериале Famitsu Weekly, который мы опубликовали в «СИ», сотрудники Sega с особенной ностальгией вспоминали о временах Mega Drive, Saturn и Dreamcast. Им нравилось иметь собственную консоль и драться за нее. Сейчас – другие времена. И все же до сих пор мы радуемся новым играм внутренних студий Sega, вроде Yakuza, Binary Domain и Valkyria Chronicles. В каком-то смысле это и есть библиотека Dreamcast 2. **СИ**

Обложка мультиплатформенного журнала Electronic Gaming Monthly с логотипом Dreamcast на обложке.



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Еще одно из творений Юдзи Наки, в каком-то смысле продолжающее линейку Sonic the Hedgehog – Nights: Into Dreams и предваряющую Ivi the Kiwi. Народ людей-цыплят и игровая механика, построенная на взаимодействии героев с гигантскими яйцами – этот прощальный подарок от DC получила консоль GameCube.

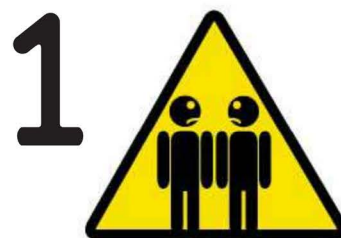


10

ошибок в сценарии Final Fantasy XIII



ЕДВА ЛИ НЕ КАЖДЫЙ РАЗ, КАК ЗАХОДИТ РЕЧЬ О СОВРЕМЕННОМ СОСТОЯНИИ СЕРИАЛА FINAL FANTASY, Я СОКРУШАЮСЬ О ТОМ, ЧТО ОН НАХОДИТСЯ В РУКАХ МОТОМУ ТОРИЯМЫ – ЧЕЛОВЕКА, НА МОЙ ВЗГЛЯД, СОВЕРШЕННО НЕ УМЕЮЩЕГО ДЕЛАТЬ ХОРОШИЕ ИГРЫ. В ПРЕДДВЕРИИ ВЫХОДА FINAL FANTASY XIII-2 ХОТЕЛОСЬ БЫ ПРОЙТИСЬ ПО ОШИБКАМ СЦЕНАРИЯ FFXIII, СОЗДАННЫМ ПОД ПРИСТАЛЬНЫМ РУКОВОДСТВОМ ГОСПОДИНА ТОРИЯМЫ. СПЕШУ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ, ЧТО «10 ОШИБОК» В ДАННОМ СЛУЧАЕ ОЗНАЧАЕТ «10 КАТЕГОРИЙ ОШИБОК»: ЕСЛИ БЫ Я ЗАНЯЛСЯ НЕПОСРЕДСТВЕННЫМ ПЕРЕЧИСЛЕНИЕМ ВСЕХ ПРОМАХОВ ЛИШЬ В СЦЕНАРНОЙ ЧАСТИ FFXIII, ТО ИХ НАСЧИТАЛОСЬ БЫ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ.



ПЛАГИАТ

В этой номерной части Final Fantasy протагонист, названный в честь погодного явления, оказывается бывшим солдатом, борющимся против организации, в которой он ранее служил. К нему присоединяются: владеющий огнестрелом негр, сражающийся ради своего ребенка; член повстанческой организации, дерущийся голыми руками; использующая посох юная леди необычного происхождения, которой суждено по сюжету погибнуть; вооруженный копьем серьезный персонаж, присоединяющийся к команде позже всех и мало с кем общающийся. Игра начинается с того, что протагонист и негр покидают поезд в огромном мегаполисе, сражаясь с вражескими солдатами и боссом – гигантским робоскорпионом. Звучит похоже на что-то, не правда ли?

Сходства найдутся, если копнуть и поглубже. Так, и в FFXVII, и в FFXIII используется дурацкое JRPG-клише, которому давно уже пора отправиться на свалку истории, – амнезия. В FFXVII от нее страдал Клауд, а Тифа, сохранившая память о нибельхеймовском инциденте, нагло врала ему в глаза до самого ответственного момента. В Final Fantasy XIII же забывчивой оказывается Фэнг, а Ваниль, отлично помнящая события 500-летней давности, также выбирает вариант «промолчать, похихикать, увести разговор в сторону, продолжать делать вид, что проблемы не существует».

Ну, а общие очертания сюжета FFXIII нетрудно разглядеть в FFX, над которой Мотому Торияма также работал. Замените Примарха на Юналеску и прикиньте сами, сколько параллелей можно провести между этими двумя играми.

2



ЧРЕЗМЕРНОЕ ОБИЛИЕ ИСКУССТВЕННЫХ ТЕРМИНОВ

Сценарий FFXIII прямо-таки насквозь пропитан надуманными, пустыми словечками – l'Cie, fal'Cie, Cocoon, Pulse, Ragnarok, Cie'th, Focus. Не найдется почти ни одного диалога из числа не-флешбековых, в котором не попадались бы эти слова – неоднократно. Да что там, лишь в находящемся в даталоге пересказе сюжета слово l'Cie встречается 147 раз!

И при этом нам ни разу не объясняют в полной мере, что такое, например, фалси. Весь сюжет произрастает из желаний и возможностей здешних полубожков, и мы даже после прохождения не узнаем, каковы же они были на самом деле. Когда на экране происходит черта что, нам приходится домысливать, что это, видать, фалси так умеют, что все так и должно быть.

И это неправильно. Сеттинг всегда должен иметь четко прописанные правила, по которым он функционирует, иначе никакие конфликты в нем не будут иметь смысла. Это «иначе» относится к всевозможным метаморфозам, чудесным спасениям и превращениям и всему-всему-всему, на что у создателей обычно находятся нелепые отмазки вроде «а, ну, это магия/наномашин/инопланетяне/божественное вмешательство». Господа, вы выдумали этот мир, объясните нам, как он работает!

3



ПОЛНОЕ ОТСУТСТВИЕ ЭКСПОЗИЦИИ

Практически всю информацию о предыстории игрок вынужден черпать из даталога, читая отдельно в текстовом виде то, что, по-хорошему, должно было быть вложено в повествование.

Части компиляции Fabula Nova Crystallis, по громким заявлениям ее создателей, должна была объединять общую мифологию – но в Final Fantasy XIII все без исключения упоминания этой мифологии спрятаны от глаз подальше в тот же даталог. То есть, когда я прошел игру, внимательно слушая все диалоги, я даже и не подозревал, кто такая богиня Этро и прочие представители здешнего пантеона. И, опять же, в даталоге им уделено преступно мало внимания.



«Ex-SOLDIER, huh?
Didn't catch your
name...»



Непосредственным написанием сценария занимался Дайске Ватанабе, не имеющий, по его собственным же заверениям, своего собственного четкого стиля и подстраивающийся под предпочтения автора оригинального сюжета. Так, продолжая брошенную Ясуми Мацую работу, господин Ватанабе завершил сценарий Final Fantasy XII так, что многие могли и не заметить подмены авторов. Вместе с тем под руководством Мотому Ториямы Ватанабе произвел на свет ужаснейшие сценарии Dissidia Final Fantasy и Front Mission Evolved. В случае с FFXIII Торияма был очень придирчив к тексту и неоднократно заставлял Ватанабе переписывать части сценария. Поэтому все шишки, естественно, должны лететь исключительно в Торияму.

4



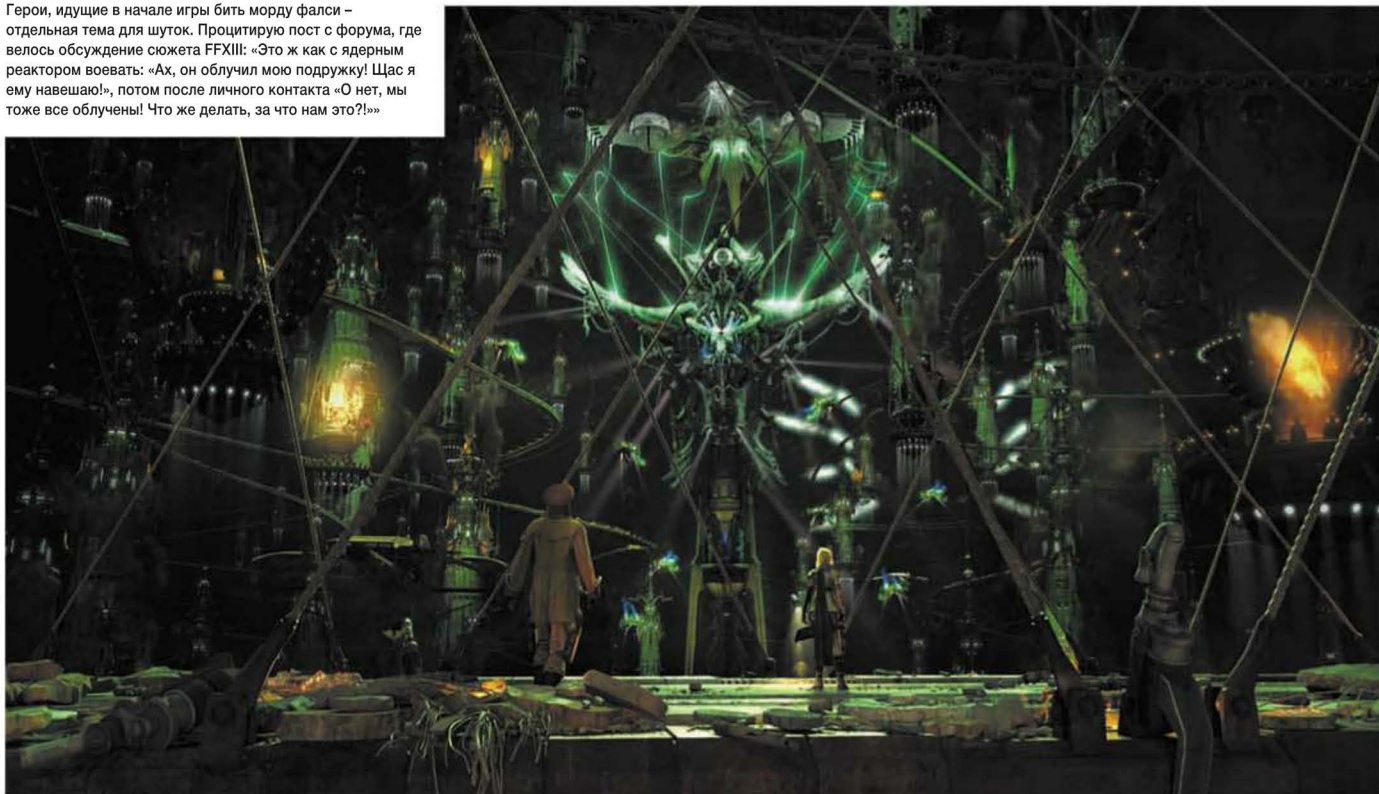
ЭЙДОЛОНЫ

Как бы мне ни хотелось в очередной раз прокомментировать их внешний вид – нет, речь идет именно об их месте в сценарии. Эйдолоны, как утверждает даталог, «появляются, чтобы спасти лси, привязанных к фокусу против собственной воли», нападая на них в моменты их слабости и нерешительности. Это утверждение, тем не менее, далеко от правды: все без исключения герои получили фокус не по собственной воле (да и, прямо говоря, в игре вообще нет ни одного лси, который был бы рад своей судьбе), а эйдолоны появляются тогда, когда им того захочется. Хоуп, например, добрую половину игры только и делал, что страдал, падал на колени, рыдал и сдавался, проклиная все на свете. Где был его эйдолон все это время? Где был эйдолон Ванили 500 лет назад, когда она из-за нерешительности провалила свой фокус?

Но хуже всего другое. Самое гадкое в эйдолонах – то, что они своим появлением обесценивают развитие персонажей. Они его форсируют, делают его искусственным. Когда герои оказываются в тупике, они не выбираются из него сами – внезапно из кустов выпрыгивает рояль-трансформер и начинает их дубасить, пока они не одумаются!

Да и местами выглядит их появление очень натянутым, прямо говоря. Фэнг, например, ни до, ни после «общения» со своим эйдоном не проявляет никаких излишних эмоций: шла спокойная, встала, поистерила для галочки, открыла себе возможность призывать Бахамута, пошла спокойная дальше.

Герои, идущие в начале игры бить морду фалси – отдельная тема для шуток. Прочитую пост с форума, где велось обсуждение сюжета FFXIII: «Это ж как с ядерным реактором воевать: «Ах, он облучил мою подружку! Щас я ему навешаю!», потом после личного контакта «О нет, мы тоже все облучены! Что же делать, за что нам это?!»»



5



ЗАШКАЛИВАЮЩЕЕ
ГЕРОЙСТВО

6



СЮЖЕТ ТОПЧЕТСЯ
НА МЕСТЕ

В начале игры четыре с половиной отморозка из банды Сноу в открытую сражаются со всей армией Кокона. Вспомните Final Fantasy VII – там ребята из «Аваланча» совершали втихую теракты, все время опасаясь, что у них на пути встретится элита из SOLDIER. Чем они кончили? Умерли. Все, кроме лидера. NORA в FFXIII не занимается саботажем – пять необученных, недисциплинированных человек выступают против всей армии, гордо стоят под огнем, заявляя, что они, дескать, герои, и не несут ни одной потери.

Сквозь всю игру Сноу идет с гордо поднятой головой, бравлируя своим «героям не нужны планы». Это работало в юморной «Грандии», где Джастина невозможно было принимать всерьез, но в подающей все с каменным лицом Final Fantasy XIII это смотрится дико.

Понятно, опять же, что сюжет большинства JRPG сводится к тому, что герои, набравшись силы воли, побеждают угрозу мировых масштабов. Вопрос здесь в подаче, и в FFXIII персонажам при их катастрофической безалаберности все дается настолько легко, что впору вспоминать Мэри Сью. Даже в единственной сцене, где Сноу предъявляются итоги его бездумных поступков, он все равно выставляется героем-спасителем – и выживает после падения с небоскреба на спину.

Впрочем, в «мэрисюшности» Сноу можно было не сомневаться изначально. Вы же помните, что до того, как было обнародовано его имя, разработчики звали его «Мистер 33 см»?

Герои получают метки лси во второй главе. Лишь в конце девятой они узнают свой фокус (занятно и то, что до объединения всей команды толком не начинается не только сюжет, но и геймплей). Лишь в конце одиннадцатой они решаются его выполнять. На тринадцатой игра заканчивается.

Сюжета, по сути, в FFXIII крайне мало – диалоги (при их более чем солидном количестве) пусты, и половину игры герои проводят за обмусоливанием темы «о боже, мы теперь лси, как же нам быть», а вторую – за «о боже, у нас такой страшный фокус, как же нам быть».

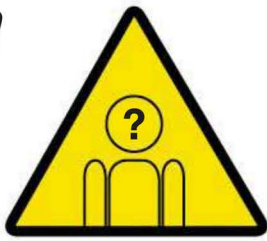
Довольно-таки много времени, конечно, уделяется взаимоотношениям специально разбитых по парочкам пер-

сонажей – и это, вне всякого сомнения, хорошо само по себе. Плохо то, что все это экранное время уходит на растягивание резины – в обоих случаях (в парах Хоуп + Сноу и Ваниль + Саз) конфликт разрешается в течение буквально одной сцены, а до этого целые главы проходят за тем, что один из героев не решается сказать то, что у него на уме.

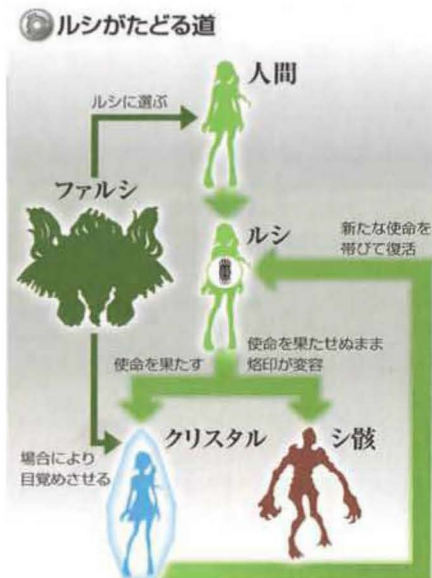
Но и после того, как партия объединяется и узнает свой фокус, сюжет толком не двигается с мертвой точки: продолжительное путешествие на Пульс не дает Лайтнинг и ее команде ровным счетом ничего, и все события после девятой главы сводятся к простому «злодей хитростью заманивает героев к Орфану».



7



ПЕРСОНАЖИ — ПУСТЫШКИ



Официальная диаграмма, демонстрирующая жизненный цикл лси. Стрелочки обратно в человеческую форму нет! Путь назад заказан!

Ни у одного из героев нет толкового прошлого. Вся жизнь Лайтнинг — это мертвые родители и опека над сестрой; ее единственный знакомый — сержант, появляющийся ровно в одной сцене и тут же забывающийся. Все, что мы узнаем о ее прошлом, помимо вышеперечисленного, — то, что ей приходилось при исполнении служебного долга бегать по помойке. Когда в финале игры все ее бывшие сослуживцы превращаются в монстров, она и бровью не ведет. Лайтнинг — это сестра, сестра, чуточка заботы о Хоупе и опять сестра.

Сноу — одномерный человек-бравда, ходячий героизм без единого изъяна. Бесстрашный лидер сопротивления, старший братик для молодежи, образцовый жених для Сэры, никогда не сдающийся, расправляющийся со всеми препятствиями голыми руками, желающий спасти всех без исключения, готовый пожертвовать собой ради спасения своего почти-убийцы. Ах да, еще и не ревнующий ни капли, судя по тому, что уже известно о сиквеле. Честное слово, осталось его пересадить на эйдолон Лайтнинг, и выйдет настоящий принц на белом коне из морских фантазий юных барышень, не вылезающих из своего выдуманного сказочного мира.

Хоуп состоит из ангста чуть более чем полностью. Еще до начала всей кутерьмы он ухитрялся ныть и страдать из-за отца, а затем гибель матери определила его характер и мотивацию на протяжении всей игры. Как только он успокаивается и смиряется с потерей, он тут же оказывается за кадром и не вылезает оттуда: в финальной трети игры Хоуп практически не присутствует. И — конечно же, у него нет никаких больше друзей, он никого, кроме родителей, не вспоминает.

Саз ровно также полностью завязан на сыне. Вдвойне обидно, что он, единственный здорово-

мыслящий и взрослый человек в команде, регулярно вынужден отыгрывать роль клоуна.

Вся Фэнг сводится к желанию защитить Ваниль, и не более. Вся Ваниль сводится к желанию абстрагироваться от насущных проблем и делать вид, что все будет хорошо само собой. Вся предыстория девиц с Пульсы сводится к сюжетным моментам, связанным с Рагнарьком; о них самих мы не узнаем толком ничего. Даже когда путь героев пролегает через родную деревню Фэнг и Ванили, они не выражают никаких эмоций — нет ни воспоминаний, ни ностальгии, ни горечи. Просто ничего. Слово их существование началось с того момента, как их сделали лси. Так и хочется для контраста вспомнить Final Fantasy XII, где у каждого героя была своя жизнь, свое прошлое, свой круг знакомств! В FFXIII нет ни одного героя, который мог бы по проработанности переплунуть хотя бы никому не нужного Ваана.

Число второстепенных персонажей в Final Fantasy XIII меньше, чем в любой другой номерной Final Fantasy за последние 20 лет — и при этом практически все они бесполезны. Четверка из NORA появляется в полутора сценах на правах группы поддержки Сноу; Сид и Ригди делают вид, что они релевантны для сюжета, когда на самом деле не добавляют в него ничего важного; Джил Набаат преподносится как сильный антагонист — и тут же отправляется в утиль самым нелепым образом.

Ну и, конечно, главный злодей — подчеркнута старость, в контраст с молодым из команды героев; бессмысленно беспощадный, с мерзким смехом; издевающийся над героями при помощи иллюзий и пытающий их; стремящийся убить всех людей — в нем нет ни капли неоднозначности. Более плоского и банального антагониста, кажется, нельзя было придумать!

Вся эта оказия с Мотому Ториямой, на самом деле, является очень показательным примером того, что происходит, когда плохой автор становится редактором. Торияма ведь начинал свою карьеру в Squaresoft на должности Event Planner — то есть, постановщика отдельных сценков в Bahamut Lagoon, Final Fantasy VII и VIII. И получалось у него, в общем-то, не ахти: Bahamut Lagoon страдала от переизбытка дурацких недолушечек (типичный пример — старик Сендак, постоянно добивающийся физической близости с главным героем), хотя сюжет тамшний к ним не очень-то располагал. Седьмая «финалка» была проектом куда более ответственным, и там за творчеством Мотому присматривали руководители — Ёсинори Китасе и Кадзусиге Нодзиге приходилось постоянно редактировать за Ториямой его выпендренные попытки шутить. Так, посмотревшие на получившийся у него Honey Bee Inn разработчики были едины во мнении — «это уж слишком». Но затем Сакагута ушел снимать свой фильм, в его кресло сел Китасе, и именно под его протекторатом Торияма получил бразды правления сериалом Final Fantasy в свои руки. Человек, который плохо справлялся с постановкой третьестепенных сцен, стал заведовать созданием сценариев к огромному множеству разработок компании. Получилось ли у него хоть раз создать хороший сценарий? Нет.



Да, за сцену в FFXIII, где к Клауду в ванну залезает полдюжины голых мужчин, отчего ему, гм, больно, нужно «благодарить» Мотому Торияму. Попробуйте представить себе, что было в изначальной версии Honey Bee Inn, которую разработчики забраковали!



ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО АБСУРДНЫХ МЕЛОЧЕЙ

Даже если брать то, что толком не касается основного сюжета игры, наберется достаточно претензий.

Как банда NORA пробралась в запечатанный мегаполис Hanging Edge?

Откуда малолетний Хоуп знает, как водить сложное транспортное средство? Откуда у него в штанах оказался боевой бумеранг после армейского-то обыска?

Почему запечатанная дверь открывается на «пожалуйста» от Лайтнинг? Это что, «Падал прошлогодний снег»?

Почему сопротивление – локализованное, по утверждениям военных, – остается в живых, когда Анима уничтожает весь Hanging Edge? Почему «Паламекия», транспортировавшая Pulse Vestige во время этого инцидента, оказывается вообще нетронутой (на ней происходит действие 9 главы)?

Почему при приближении Лайтнинг и Хоупа Карбункл не паникует и не превращает кого-нибудь из людей неподалеку в своего лси, как то сделал его коллега из электростанции с Дажем?

Кто и зачем атаковал отряд Роша в седьмой главе? Почему расстрелянный тогда Рош появляется в девятой цехоньким?

Официальный русскоязычный мануал к FFXIII гласит: «Ваниль – никогда не унывающая, милая девушка. Жизнерадостный характер отлично скрывает ее темную гниющую сущность». Темную. Гниющую. Сущность.



СЮЖЕТНЫЕ ДЫРЫ

Диалоги игры очень плохо соотносятся с информацией из даталога. В самой игре постоянно упоминается некий Создатель, которого Бартенделус хочет призвать назад. Кто он в этой мифологии? «Демон» Линдзей, якобы создавший Кокон? Но ведь Кокон – дело рук Бартенделуса, желающего сотворить геноцид мировых масштабов. И вообще, против Кокон выступают фалси с Пульса – но у них Создатель другой! Кто есть кто и зачем все это?

Игра утверждает, что силы Пульса в давней войне не проникли в Кокон. Зачем обитатели Кокон, безумно боящиеся всего связанного с нижним миром, притащили практически к себе домой кучу потенциально опасного барахла оттуда? Одно дело – спрятанные Ковчег, и совсем другое – гигантский Pulse Vestige в центре курортного города. Если эту гигантскую конструкцию несложно переместить (это делается в самом начале игры), почему никто за это не взялся раньше?

Утверждается, что фалси Кокон не могут наносить ему вред, равно как и не могут приказывать этого своим лси. Но одновременно с этим Бартенделус делает все, что в его силах, чтобы помочь команде героев достичь Орфана и уничтожить его вместе с Кокон. Не говоря уж о том, что он устраивает в Коконе геноцид, затем – гражданскую войну, и вдобавок ко всему выпускает туда орду гигантских монстров с Пульса. Никакого вреда, что вы!

Ну и говоря об этом геноциде: зачем устраивать Чистку, если по наличию или отсутствию марки лси на теле человека

можно легко понять, подчинен он воле фалси или нет? Зачем Бартенделусу вообще нужна Чистка, если его цель – одновременная гибель всех обитателей Кокон? Он подрывает собственный же план! Ровно тот же самый вопрос – к устроенной им же резне в финале игры. Этот финал, к слову, показывает, что Бартенделус мог успешно манипулировать людьми и безо всякого бреда с лси и фокусом – по его велению кавалерия, намеревающаяся свергнуть правление гнусных фалси, направляется к Орфану, чтобы его уничтожить. Казалось бы, все, как Бартенделус и желал – но нет! Он моментально превращает в Cie'th и враждебную кавалерию, и армию, которая противостоит повстанцам. То есть, он хотел, чтобы Орфан был уничтожен, и затем одним махом убил тех, кто хотел это сделать? Зачем?

Зачем нужна была «прокачка» героев в Ковчеге, да и вообще все герои в принципе, кроме Фэнг и Ваниль, которые и так уже были готовы к превращению в Рагнарька? Что вообще такое Рагнарёк? Что нужно, чтобы в него превратиться? Достаточно ли просто быть лси, от которого требуется им стать? Почему только Ваниль и Фэнг становятся им? Почему пульсовские фалси не наштамповали больше лсей с тем же фокусом? Почему вообще пульсовские фалси – обозленные, судя по тому же даталогу, на Кокон – заказывали своим лси idiotские фокусы (которые партия за них выполняет – те самые 64 побочные миссии, собственно), из-за которых все население Пульса медленно, но верно вымерло?



Мотому Торияма как геймдизайнер: думал разбить игру пополам, а получилось в итоге не 1:1, а 1:12.

Презентация Ториямы на GDC 2010 дает нам понять, как хорошо он разбирается в западных RPG.





ВЕРХУ Мотому Торияма: «Когда Номура занялся дизайном героини, я попросил сделать женскую версию Клауда из FFVII».



СПРАВА Раз уж персонаж зовется Надеждой, впору ему и косички носить!



10



КОНЦОВКА

В десятой главе Бартенделус говорил, что один из героев должен стать Рагнарьком. При этом, согласно предыстории, для Рагнарька оказываются необходимы и Фэнг, и Ваниль, а в финале злодей оказывается доволен желанием одной лишь Фэнг стать монстром. Но вместе с тем он оставляет Ваниль в человеческой форме – в то время как другие персонажи превращаются в монстров.

Превращение в Cie'th – процесс, однако, необратимый – но нашим героям пофиг, они возвращаются назад. Знаете, на что это похоже? На «Возвращение мушкетеров», где, гм, «д'Артаньян помолился, и мы воскресли».

Они говорят, что были «в страшном темном месте». Они говорят, что «увидели светлое будущее». Они говорят, что это их новый фокус. Они противоречат всему, что до этого говорилось в игре.

Затем они, до этого несколько часов кричавшие, что Орфана убивать не будут, берут и убивают его (без каких-либо Рагнарьков, замечу – это подчеркивает, что он в принципе и не нужен был). Зная при этом, что без него Кокону конец, не имея никакого плана, просто так – взяли и пошли против своей же линии. И что происходит? Ваниль и Фэнг превращаются в Рагнарька и сооружают какую-то адскую колонну, ловящую падающий Кокон (ну да, скажите еще, что от этого падения все тамашнее население не повымирало), и, закристаллизовавшись, поддерживают ее существование.

На секундочку, это что? Это как? Ни разу в игре не говорится, что Рагнарёк способен не только разрушать и убивать, но и созидать. Даже название у него понятно на что намекает. Да и стали бы пульсовские фалси создавать монстра для защиты Кокона? Конечно, нет!

Но – д'Артаньян помолился, Ваниль скрестила пальчики – и сразу откуда ни возьмись хэппи-энд. Герои все почему-то превращаются в кристаллы, затем почему-то возвращаются из кристаллов назад. Как?! Почему тогда они не провели в этом виде 500 лет, как Ваниль и Фэнг до них? Откуда берутся Сэра и Даж? Почему они вместе? Почему Бартенделус их не убил взаправду (ведь это был финальный бой, не время для шуток)? Почему это все вообще происходит, если ранее игра прямо утверждала, что лси назад в людей не превращаются никогда?

Вот и получается, что сюжет FFXIII сводится к следующему: героев обязали уничтожить Кокон, они отказались, но все равно уничтожили Кокон, а в последний момент Ваниль пожелала, чтобы все хорошо кончилось, и все хорошо кончилось. А на всем остальном, что говорилось в игре, можно ставить крест – тут ведь, как в «Малыше и Карлсоне», «случилось чудо!»

И напоследок: Мотому Торияма, оправдывая создание сиквела к Final Fantasy XIII, заявлял, что XIII-2 ответит на вопрос «счастлива ли Лайтнинг?». Этот вопрос оригинальная игра не поднимала вообще. Все, чего желала в FFXIII героиня – спасения своей сестры, и только. Учитывая, что ее единственное желание сбылось, почему бы ей не быть счастливой? История FFXIII хоть криво, но закончена же, и никакого продолжения не требуется!

Впрочем, нужно оно было или нет, сейчас уже обсуждать поздно. Со дня на день выйдет Final Fantasy XIII-2, и по ней станет понятно, насколько заявленная разработчиками «работа над ошибками» коснется сценария. Я ставлю на «не коснется вовсе». **СИ**



Файтер, клирик, маг и вор

Архетипы персонажей в классических RPG

Часть I

**В СКИТАНЬЯХ И СРАЖЕНИЯХ УЖЕ КОТОРЫЙ ГОД,
ЗА ДРЕВНИМ АРТЕФАКТОМ ОПЯТЬ ИДЕМ В ПОХОД.
ДЛЯ ГРУППЫ ПРИКЛЮНЦЕВ ПРЕГРАД СЕРЬЕЗНЫХ НЕТ –
С ЗЕМЛЕЙ РОВНЯЕТ ГОРОДА НЕИСТОВЫЙ КВАРТЕТ.**

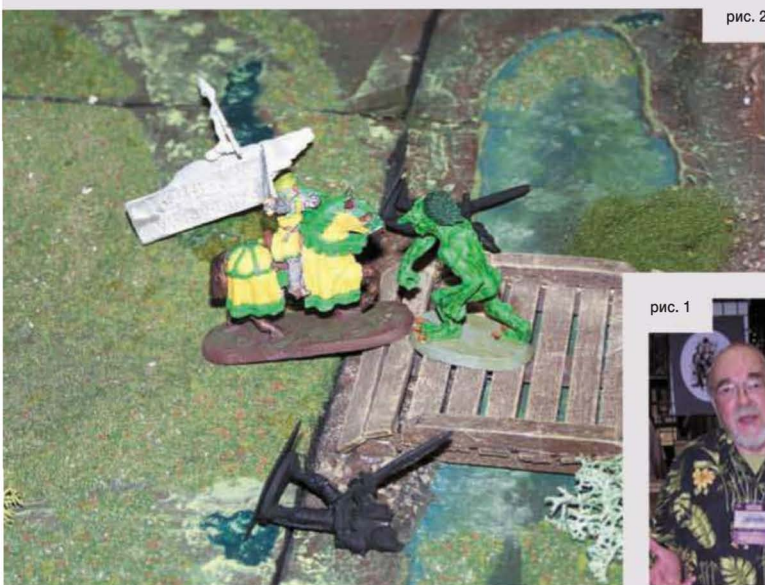


рис. 2



рис. 1

Игровую индустрию без RPG представить невозможно. Куда только ни пиhaют пресловутые «ролевые элементы» – в стратегии и квесты, в шутеры и симуляторы. Да что там говорить, целый жанр – MMORPG – вырос из классических ролевых игр. А что у нас основное в ролевке?

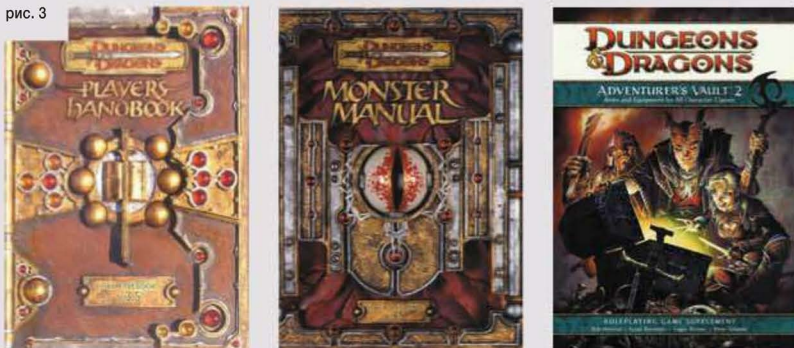
Правильно, герой, в которого мы перевоплощаемся. И персонаж этот добивается какой-то цели, используя всяческие умения, которыми его наделил движок. При этом никуда не деться от специализации: кто-то силен в боевке, другой – в магии, третий – в переговорах. Подобные способности и определяют модель поведения, так называемый архетип персонажа. Можно, конечно, заменить этот термин словом «класс» для простоты, но ведь отнюдь не во всех проектах есть классы (взять хотя бы самый яркий пример – сериал The Elder Scrolls). Да еще и частенько в одном классе сходятся по два-три архетипа. Так какие же они бывают, эти самые архетипы?

И ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

Но сначала – кратенький экскурс в историю. Начиналось все давным-давно, правда, в нашей галактике и даже на планете Земля. Где-то в Соединенных Штатах Америки жил да был Гари Гайгэкс, большой любитель весело проводить свободное время. Так случилось, что он участвовал в разработке настольного варгейма с миниатюрами Chainmail и активно пропагандировал игру в массах. А на досуге сражался в Chainmail со своим приятелем Дэйвом Арнесоном. (рис.1)

Но друзьям было скучно вести в бой средневековые армии. Будучи фанатами фэнтези, они стали вводить в битвы драконов и эльфов, гномов и чародеев. В правила добавили магию, но и этого показалось мало. И тогда неразлучная парочка совершила следующий шаг: вместо армий в битвах стали участвовать... одиночные персонажи. Для них придумывали целые истории с подземельями и пещерами великанов, ловушками и сокровищами. У героев были заклинания и снаряжение, потихоньку они обзаводились чертами характера и умениями. Так из тактической стратегии вырастала RPG. Пока еще настольная, но уже жутко интересная. (рис.2)

рис. 3



Гари с Дэйвом решили поделиться своими наработками с другими фанатами фэнтези и в январе 1974 года выпустили книгу правил самой знаменитой, наверное, ролевой системы в истории – Dungeons & Dragons (рис.3) (на русский название переводится просто – «Подземелья и драконы»). Хотя бы раз в нее сыграли десятки миллионов людей (рис.4), а продажи соответствующих книг и атрибутики, по некоторым данным, потянули на миллиард долларов! Неплохо для проекта, разработанного «на кухне» парочкой энтузиастов, правда? Да, завистники кричали, что расы Гайгэкс и Арнесон позаимствовали у Толкина, что все эти идеи где-то встречались раньше. И что, если так? Главное, создатели сделали правила, позволившие открыть для себя целый мир. Мир приключений, подземелий и драконов.

рис. 4



ОТ БУМАГИ К ЭКРАНУ

Проходить приключения в Dungeons & Dragons позволялось как в одиночку, так и группой. Но в любом случае был нужен Dungeon Master (DM) – человек, который придумывал историю, подкидывал героям испытания, врагов, награды. В этом (а вовсе не в наличии бумажки, карандаша и многогранных кубиков) и есть основное отличие настольных RPG от компьютерных. Первые без мастера теряют львиную долю своей привлекательности, вторые худо-бедно обходятся без руководящей и направляющей руки. Да, заплатить за это пришлось дорого – отказом от полной свободы действий. Много вы вспомните CRPG где можно зарубить каждого NPC, попробовать

договориться с главным злодеем или разрушить город к чертям собачьим? В настольной версии это реально. Конечно, последствия окажутся соответствующими, для этого и нужен DM, чтобы мир адекватно реагировал на ваши поступки. Искусственный интеллект пока просчитать последствия действий героев не может, потому нас и ограничивают в возможностях. Увы и ах.

С другой стороны, чтобы пройти «Ведьмака 2» (рис.5) или Skyrim с их десятками квестов и огромной вселенной, не нужно искать опытного мастера, готового изо дня в день вести вас от приключения к приключению, да еще и так, чтобы интерес не иссяк. Устанавливаем игру и окунаемся с головой в виртуальный мир. Хоть утром, хоть вечером, хоть ночью. Компьютер не откажет вам в удовольствии потому, что ему надо сдавать сессию или ехать отмечать Первомайские праздники. Согласитесь, серьезное преимущество, перевешивающее прочие недостатки.

Неудивительно, что первые компьютерные RPG родились практически тогда, когда и настольная Dungeons & Dragons (рис.6). Поначалу большинство из них делалось в текстовом режиме или при помощи ASCII-кодов, когда враги обозначались буквами («d», к примеру, означало dragon) и мало кого привлекали. Но постепенно жанр отвоёвывал себе место под солнцем, и во второй половине 80-х прочно закрепился в среде себе подобных. Переняв, конечно же, многое у прародителя – Dungeons & Dragons. И не в последнюю очередь это коснулось архетипов персонажей.

В базовой версии D&D появились три класса – Воин (Fighting Man), Жрец (Cleric) и Волшеб-

ник (Magic User). Вскоро к ним присоединилась еще парочка – Плут (Thief) и Паладин (Paladin). Однако последнего нам пока придется исключить из рассматриваемого списка, ведь его подход к жизни строился на смеси воинского и жреческого. А вот прочие четверо как раз и стали основой для первых CRPG, и это как раз тот случай, когда классы совпали с архетипами.

Именно данный квартет долгое время считался идеальным набором персонажей, способным с легкостью одолеть любое приключение (рис.7). Воин делал ставку на хорошую броню и приличный урон в ближнем бою, Жрец лечил соратников и боролся с нежитью, Маг кидался дальнебойными заклинаниями и толпами уничтожал врагов. Плут обожал бить в спину и без труда обезвреживал ловушки. Соответственно, и жизненные кредо у них разнились. Воин считал, что «ты можешь достичь добрым словом и мечом большего, чем просто добрым словом». Маг заменял в этой фразе «мечом» на «огненным шаром» и считал коллегу «тупым солдафоном». Жрец благословлял соратников и защищал их от вредных воздействий, заодно пытаясь привить им зачатки морали. А Плут посмеивался над ним, обворовывая карманы доверчивых горожан. И все же они уже не могли друг без друга, став единым целым.

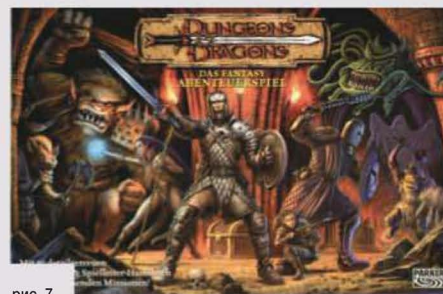


рис. 7

рис. 5



Человек сражающийся

Воин aka человек сражающийся – наверное, самый известный архетип в CRPG. Разработчики часто рекомендуют первый раз проходить свои ролевые игры бойцом. Это неудивительно – именно ему позволено носить самую лучшую броню, ту, на которую прочим остается лишь любоваться. Ему же выдают и почти любое оружие – логично, что человек, с детства готовившийся к сражениям, справится и с римским гладиусом, и с русской палицей.

Воин исповедует простейший способ решения проблем: берем топор (алебарду, копье) в руки и методично рубим на куски (закалываем до смерти) неприятелей. Рассказал крестьянин, что у него в лесу пропала дочка? Боец тут же вооружится до зубов, пойдет и прикончит медведя, в пещере которого обнаружится девочка-подросток. Правда, из-за своей простоты наш герой часто и страдает. Хорошо, если квест как раз и заключался в уничтожении зверя, поселившегося за околицей. А если все хитрее? Если медведь – заколдованный принц, и за мирное решение проблемы давали отдельную награду? Так и не узнает «качок», что вся жизнь пошла бы иначе, обрати он внимание на неблагодарную девочку, зачем-то пытавшуюся закрыть своим телом мишку.

Простота приводит и к худшим последствиям. Врывается наш спаситель девиц и покоритель королевств к главному злодею, а тот бац – и обездвиживает его магией. И все – висит себе в воздухе и слушай, как тебе расписывают планы покорения мира. Потому воины и на ножах с магами, им ведь известно, что справиться с волшебником реально, лишь захватив его враг-сплох. И потому меченосцы с топороносцами старательно разыскивают в подземельях амулеты, дающие иммунитет к заклинаниям. Очень уж хочется рассмеяться злодею в лицо, видя, как тот бессильно что-то бормочет, пытаясь поразить героя молнией.



Гимли из фильма «Властелин колец» – типичный пример Воина. Когда ему сказали, что Кольцо надо уничтожить любой ценой, гном придумал действенный (как ему казалось) способ: шархнуть по артефакту секирой, и дело с концом.

The guild					
Character Name	AC	Hits	Cnd	SpPt	CL
CONAN	18	16	16	8	Ma
SHADOW	9	18	16	8	Ma
DANGER	10	16	16	8	Ma
SNAKE	7	11	11	11	Co
MERTIN	9	9	7	11	Ma
BLACK	9	9	7	11	Ma

Архетипы не могут быть совсем-совсем неизменными, в сознании разработчиков и игроков меняется представление о них. Пусть не быстро, но эволюция идет. В случае с Воином изменения оказались серьезными. В древних CRPG, наподобие Dungeons (1975), первоочередной задачей нашего бойца было нанесение урона. Но потихоньку акценты смещались. Так, в одной из предстательниц «золотого века» – The Bard's Tale (1985) – Fighter уже и бьет, и прикрывает собой товарищей. Аналогичным образом дело обстояло и в проектах, выпущенных SSI и основанных на мирах Forgotten Realms и DragonLance. Широкие плечи Воина становятся той стеной, за которой укрываются хилые Волшебник и Плут.

А враги тем временем стремительно умнеют. До них доходит, что бить бронированную башню – не лучшая идея. Ну, снимешь с него пару хитов, так Жрец тут же подлечит. А не стукнуть ли во-о-он того хилыка в малиновую мантию? Правда, и Воин не лыком шит, он придумывает адекватный ответ. «Фишкой» архетипа становятся подначки, заставляющие противника в ярости бросаться на насмешника. Так, в Neverwinter Nights (2002) никто не посмеет оббежать бойца, слишком уж всех раздражают сказанные им гадости. Постепенно эволюция приводит к появлению у архетипа Воина второго названия, применяемого в основном в MMORPG – «Танк». Огромный парень в крутых доспехах, отвлекающий внимание врагов на себя. С не самым высоким уроном, но потрясающей живучестью.



Впрочем, Воины живут не только в фэнтезийных CRPG, но и в футуристических. К примеру, в Star Wars: Knights of the Old Republic к этому архетипу относятся сразу два класса из шести возможных – Солдат и Джедай-хранитель. При этом, пока вы считаетесь солдатом, в ход идут вибромечи и бластеры, а после чудесного превращения в джедая основным оружием становится световой меч. Но суть-то не меняется – оба класса решают все проблемы одним способом: методом силы. И не только той, что с большой буквы «С».



Человек лечащий



Отец Тук из историй о благородном разбойнике Робин Гуде – классический Жрец. И вылечить телесные/духовные раны может, и подрасть не дурак.



Жрец aka человек лечащий – типичный «докторский» архетип. Уже на заре существования настольных ролевых систем стало ясно, что без класса поддержки – никуда. Традиционно такие персонажи предпочитают дробящее оружие, игнорируя колющее, режущее и стрелковое. И это логично, ведь их прообразом были воинствующие епископы, которым религия запрещала проливать кровь. Насколько гуманнее убить человека ударом булавы по голове, чем мечом – другой вопрос, но формально устав соблюдался. А еще, в отличие от Волшебников, Жрецы не гнушаются защитой, ведь их заклинания – и не заклинания вовсе, а молитвы. Божества же относятся благосклонно к тому, что их служители пытаются сберечь свои жизни.

Священнослужители в CRPG обычно обязаны выбрать себе покровителя, и неважно, будет это конкретный бог, целый пантеон или абстрактное Великое Добро. Принято считать, что свободное от работы время Жрецы проводят, пытаясь обращаться в «истинную веру», но на деле этим занимаются лишь самые ревностные служки. Прочие ограничиваются редкими проповедями и не гнушаются сытной трапезой или стяжательством. Потому и просто пригласить священника в путешествие, ведь ему не чуждо мирское.

Впрочем, в трудные моменты Жрецы вспоминают о своем «начальстве» и истово исполняют свой долг. Даже юный послушник в мгновение ока затянет раны средней тяжести. А уж опытный клирик не только лечит, но еще и воскрешает, и благословляет, и с нежитью борется. Без него команда далеко не уйдет – никаких зелий не напасешься, набредя на финального босса. Но не забывайте, что Жрец – существо принципиальное. В этом его сила (молитвы), но в этом же и слабость. Стоит встретиться с тем, чье мировоззрение полярно (например, с Некромантом), пиши пропало – партия распадется, отправившись в путь двумя кучками, и, скорее всего, домой не вернется никто. Хотя в CRPG эта особенность срабатывает редко, традиционно священникам просто наплевать, с кем они путешествуют в одной лодке.



В самом начале пути CRPG класс священника слишком многое брал от Воина – даже в доспехах его не ограничивали. Но уже во второй половине 70-х в правилах D&D произошло разделение на собственно Жреца и Паладина. Постепенно и игры на персональных компьютерах переняли эту схему, приближаясь к современному взгляду на священнослужителей в виртуальных мирах. Они все еще использовали лишь дробящее оружие, но вариантов брони при этом стало меньше – обычно дело ограничивалось чешуйчатыми доспехами. Именно так обстоят дела в Might & Magic (1986) – прародительнице известнейших ролевых и стратегического сериала.



Поиски Жрецом своего «Я» продолжались долго. В Baldur's Gate (1998) он приблизился на опасную дистанцию к Волшебнику, священнику выдали многовато ударных заклинаний. Да, «огненные лезвия» и «духовные молоты» били не так сильно, как их магические аналоги, но на повестку дня встал вопрос: а зачем нам в партии два почти одинаковых парня, когда и так не хватает мест для ценных кадров? К счастью, нехороший уклон заметили и поправили, и в XXI веке архетип окончательно стал персонажем поддержки, оснащенным исцеляющими и воскрешающими молитвами. В таком виде Жрец и



перешел в MMORPG, став одним из самых востребованных героев. Признайтесь, кто из вас не видел в чате объявлений в стиле «идем в рейд, нужен хил»? Вот так-то.

Обжили священнослужители и миры, моделирующие наши дни и отдаленное будущее. Правда, в чистом виде они там почти не

встречаются, чаще всего мы видим смесь Жреца и Вора, зовут которую... Инженер, как в Mass Effect (2008). Если же чуток отвлечься от CRPG, обратив внимание на шутеры, то там-то как раз чистокровных «священников» полным-полно. Разве что зовут их теперь «Медиками», и с религией они дружат не очень.

Человек колдующий

Волшебник ака человек колдующий – самый сильный и одновременно самый слабый архетип. С одной стороны, ему ничего не стоит врезаться по толпе противников какой-нибудь магией массового поражения. С другой, живет Волшебник, лишь пока его защищают товарищи. Стоит оказаться в первом ряду, как он превращается в излюбленную мишень всяких там орков и гоблинов. Еще бы – из защиты есть лишь балахон (кольчуги мешают колдовать, затрудняя поступление маны), а очков жизни чуть больше нуля. Один удар, и гордый заклинатель превращается в изломанную куклу, валяющуюся на полу.

Вывод ясен – Волшебника нужно прикрывать. Какими бы ни были противоречия с Воином, иных вариантов нет. Окажешься в первом ряду – разорвут и не поморщатся. Плюс к тому, хорошими магами не рождаются, ими становятся – в начале своего пути маги слабы, лишь постепенно, набираясь сил и опыта, они становятся оружием массового поражения. Многоопытный архимаг – существо страшное, выжить под его заклятиями способны немногие.

Впрочем, заклинания Волшебника не ограничиваются вариациями на тему «огненного болта» или «ледяной стрелы». В темных подземельях он сотворит светящийся шарик, если группа позабыла дома факелы. Увидев патруль врагов, закинет телекинезом им за спины шишку, заставив отвлечься. В опасной ситуации использует магическую броню, чтобы защитить себя или товарища. А еще сбивает порывами ветра с ног, делает на время невидимым, уменьшает/увеличивает предметы и т.д. и т.п. И, конечно же, идентифицирует вещи – кому как не специалисту, корпевшему десятки лет в библиотеках, положено разбираться в принесенном приключениях хламе? Короче, Волшебник – бесценен, берегите его.



Один из самых знаменитых Волшебников в «истории» – Мерлин, друг и соратник короля Артура. Не здороваясь, выходит с посохом на меч не планирует. Зато если ударит магией, от врага только косточки останутся.



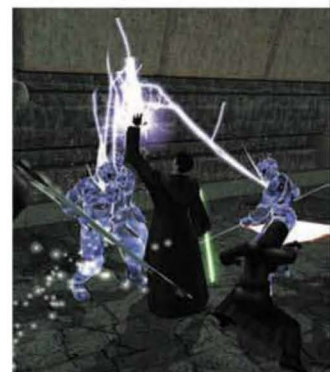
В 70-80-е годы прошлого века девизом Волшебника была небезызвестная фраза «и швец, и жнец, и на дуде игрец». Он лечил, поднимал мертвых, вскрывал замки, убивал... Теоретически из мага мог вырасти сверхчеловек, посему создатели ролевых систем старательно ограничивали его в возможностях. Круче всех поступили Гайгэкс с Арнесоном, они просто запретили кастовать направо и налево. В Dungeons & Dragons Волшебник использовал только те заклинания, что заучил перед сном. Ярчайший пример – Pool of Radiance (1988). Прочие разработчики пошли по другой дорожке, ограничив возможности мага при помощи маны – подвид энергии, без которой запустить в гоблина огненный шар не получится. Этот подход мы видим как в западной Nox (2000), так и в отечественной «Аллоды: Печать тайны» (1998).



Постепенно Волшебник перестал быть универсалом, сосредоточившись на ударных (в особенности стихийных) заклинаниях. Он уже не вскрывал

сундуки на уровне Плути и лечил в лучшем случае слабенько, превратившись в мобильную артиллерийскую установку, пуляющую метеоритным дождем. Банально? Отнюдь нет. В хорошей команде у каждого своя задача, и цель мага – нанести как можно больше урона. В последние годы именно такие Волшебники чаще всего становятся героями CRPG. Как в Dragon Age 2 (2011) или в онлайновых играх.

Если же вы отправитесь в далекую-далекую галактику, то и там найдется место чародею. В Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords (2005) можно записаться в ситхи и разить всех налево и направо молниями, подражая Палпатину (впрочем, это было и в первой части). Хотя из четырех стандартных архетипов Волшебник попадает в проекты по мотивам будущего реже всех.



НАВЫКИ ПРОТИВ КЛАССОВ

Стоп, но как же быть с бесклассовыми системами? А все просто. Именно в ролевых играх, где прокачка основана на улучшении навыков («скилловых»), появляется уникальная возможность – вырастить чистый архетип. В недавней The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) при желании получится какой угодно персонаж. Выбираете тяжелую броню, оружие и щит, разбавляете со всеми по принципу «лоб в лоб» и хамите в разговоре тем, кто хамит вам? Добро пожаловать в братство Воинов. Лечите себя, носите броню не тяжелее чешуйчатой и посещаете храмы? Вот вам и Жрец. Встречаете подбегущего великана заклинаниями? Знай-



те, вы – Волшебник. Неслышно крадетесь мимо прохожих и раздеваете NPC и врагов, оставляя им лишь исподнее? И кто тут теперь Плут?

Бесклассовые RPG дают невиданный простор для реализации своих мечтаний. Так, Fallout: New Vegas (2010) при желании проходится с ноликом в графе убитых! Да, трудно, да, придется продумать, какие навыки брать, а от каких отказаться, но ведь реально. Прямо архетип Дипломата вырисовывается. Другой вариант – превратиться в Темного Властелина, убивая NPC после сдачи квестов. А потом прогуляться по обезлюдевшему миру и полюбоваться на последствия своих деяний (разве что респаун врагов помешает полностью насладиться процессом). Таких вариантов десятки, и если начать перечислять все получающиеся в

Человек крадущий(ся)

Плут ака человек крадущий(ся) – самый забавный из квартета первичных архетипов. И если Волшебниками становятся, то Плутами рождаются. Нет большего счастья для вора, чем пробраться незамеченным мимо охраны, обчистить сейф и скрыться с добычей. А потом мысленно ухаживать, слыша в таверне историю, как кто-то обокрал «секретный сундук» градоначальника. Еще забавнее, если Плуту удастся подставить кого-то другого, тогда он точно окажется на седьмом небе от счастья.

В бою вору не очень хороши. Брони почти не носят – бесшумно в кольчуге по пещерам и особнякам не побегаешь. Оружие предпочитают стрелковое и одноручное, в особенности кинжалы. С таким набором сталкиваться в узком переулке с троллем не рекомендуется, чихнуть не успеете, как лишитесь и нажитого непосильным «трудом» имущества, и головы. Выбор Плута – удар ножом в спину, порой приводящий к летальному исходу. Если же противник останется жив, лучший вариант – сделать ноги и при первой возможности «уйти в сумрак». А потом снова зайти за спину и попытаться довершить свое черное дело до победного конца. Хотя высшим шиком в среде воров считается вернуться с задания, вообще никого не прикончив.

А теперь вопрос – кому нужен «герой»-одиночка, еще и любящий съязвить на тему «громыхающих железных бочек» или «хилых заучек в пожранных молью мантиях»? Представьте себе, нужен. Во-первых, лучше него сундуки никто не вскрыет. Ведь Воин «распечатывает» комоды с замками фирменным способом – ударом меча, но хрупкие вещи этого не переживут. Во-вторых, злобные существа обожают расставлять в своих пещерах ловушки. И кому, как не вору их отыскивать и обезвреживать? И в-третьих, он не так хил как Волшебник, да и стреляет отлично. Тем более что прочие члены коллектива найдут себе в бою занятие поважнее, чем превращать волков с медведями в подушечки для стрел. А Плуту иного и не надо.



Ну кого мы могли привести в качестве примера Плута в кино, как не Оушена? Один из величайших вымышленных грабителей не просто виртуозно организовывал кражи, но еще и изощренно издевался над оппонентами. Явный претендент на пост главы плутовской гильдии всех времен и народов.



Плут, насмотревшись на Волшебника, тоже решил стать универсалом. Он мог и общаться с местным населением, и виртуозно убивать, и использовать любые предметы. Еще бы, за долгую карьеру не трудно научиться определять, в какую сторону направлять волшебную палочку, чтобы молния полетела в бандитов, а не в собственную грудь. С учетом умения вскрывать замки – порой не было персонажа важнее, чем крадущийся в тених. А иногда без Плута вы вообще не могли попасть в какую-нибудь локацию с ценными вещичками, как это было в *Dark Queen of Krynn* (1992).

С течением времени воришка все больше походил на себя в традиционном понимании этого слова. Главным его козырем осталась бесшумность, а лучшие из лучших стали почти невидимы. Искусство взлома замков довели до абсолюта – спа-

сались от Плута лишь те сундуки, что намертво закрывались разработчиками. А вот в бой (даже в составе партии) такие герои старались не лезть. Короче говоря, век специализации вора пришел, и типичным примером стала *Icewind Dale* (2000), где «чистый» Thief полностью соответствовал нашему описанию. А дипломатия и убийства отошли вторичным архетипам (Барду, Паладину, Ассасину). И правильно, нечего ерундой заниматься. Ведь столько еще не украдено!

Встречаются Плуты и в XXI, и в XXII, и в последующих веках. Зовут их, правда, по-другому – инженерами там или ломщиками. Типично воровским поведением отличается, например, наш alter ego в отечественной тактической RPG «Код доступа: РАЙ» (2002). У него даже профессия соответствующая – хакер, так что взломать банкомат, подключиться к камерам наблюдения или покопаться в



программном обеспечении попавшегося по дороге робота для него – раз плюнуть. Правда, это еще и тактическая стратегия, и слишком часто персонажу приходится выполнять задания типично воинским способом.

итоге вторичные или третичные архетипы, ни-какого журнального места не хватит.

Справедливости ради отметим, что «чистый» архетип в бесклассовых ролевых системах мы видим редко. Уж очень хочется сделать из персонажа если не мастера на все руки, то хотя бы сносно умеющего обезвреживать ловушки, лечить себя и колдовать ударные заклятия на врагов бойца. И все же, создавая героя в очередной части *The Elder Scrolls* или *Fallout*, попробуйте сначала сесть и ответить на простой вопрос: а кого же вы хотите получить? Ведь очки умений не бесконечны, и будет очень обидно, если получится «ни рыба ни мясо». Герой, который и драться толком не умеет, и убеждать не научился, и с половиной сундуков не справится.

ОТЦЫ И ДЕТИ

Первичные архетипы не раз становились родителями. Из смеси Жреца и Воина вышел Паладин, Воин с Плутом дали жизнь Ассасину, а Плут с Волшебником – Барду. Иногда для появления на свет вторичного архетипа



не требовалось участия двух/трех первичных, хватало одного. Так в среде магов появились Менталист и Некромант, а в гильдии бойцов – Варвар и Монах. Следопыт разругался с ворами

и предпочел самостоятельную жизнь, почти подружившись со служителями закона. А Друид в своем стремлении сблизиться с лесными обитателями отбросил в сторону ненужную металлическую броню, предпочтя ей магию превращений.

Само собой, не все вторичные архетипы оказались востребованы, многие еще ждут той единственной RPG, что даст им путевку в жизнь. Но факт остается фактом – в наши дни они прочно закрепились в сознании игроков, став рядом со своими прародителями и потребовав такого же внимания и уважения к себе. А значит, к этой теме мы еще вернемся в ближайшее время. И расскажем о тех, кто пришел в ролевые игры не с первых дней, но навсегда остался в наших сердцах. **СИ**



КТО ЕСТЬ

МЫ МНОГО РАССКАЗЫВАЛИ О ВОЗРОЖДЕНИИ 2D-ФАЙТИНГОВ, МЕЖ ТЕМ ИХ 3D-РОДСТВЕННИКИ И НЕ ДУМАЛИ СХОДИТЬ СО СЦЕНЫ ВСЕ ЭТИ ГОДЫ. ДАЖЕ В РОССИИ ИГРЫ ЦИКЛА ТЕККЕН ТРАДИЦИОННО УДЕРЖИВАЛИ ВЕРШИНЫ ЧАРТОВ ПРОДАЖ. И ВСЕ ЖЕ ФАЙТИНГИ ОСТАЮТСЯ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ХАРДКОРНЫХ И НЕДРУЖЕЛЮБНЫХ К НОВИЧКАМ ЖАНРОВ. ПРОСТО ПОТЫКАТЬ В КНОПКИ И ПОДРАТЬСЯ – ЛЕГКО, ОСВОИТЬ ЕЕ ВСЕРЬЕЗ – СОВСЕМ ДРУГОЕ ДЕЛО. ВАЖНО, ЧТОБЫ ИГРА СОВПАДАЛА С ВАМИ ПО ДУХУ, ВАЖНО НАЙТИ СВОЮ ИГРУ. НАДЕЕМСЯ, ЧТО ЭТОТ МАТЕРИАЛ ПОМОЖЕТ ВАМ СДЕЛАТЬ ПЕРВЫЕ ШАГИ НА ЭТОМ ПУТИ.

ПРЕДЫСТОРИЯ ВОПРОСА

После выхода Sony PlayStation и Sega Saturn, в консольном мире начался бум на 3D игры, и одним из первых он затронул файтинги. Причем на тот момент никто особенно сильно и не делил, какой игровой механикой они обладали, можно ли было там свободно перемещаться по арене или нет, были в игре «суперлинейки» или нет, все было едино, главным отличием стало их полигональное воплощение. Но по прошествии многих лет у нас все же выработался принцип отличать файтинги по боевой механике и условно делить их на 3D и 2D. И в этой статье хотелось бы затронуть именно те игры, которые пошли по пути развития в объеме и оказались самыми живучими. Ведь за годы существования 32-битных приставок вышло такое огромное количество всевозможных 3D-файтингов, что если сейчас начать делать римейки, то игр хватит на ближайшие лет десять. Ведь не все сейчас помнят Kensei: Sacred Fist с его системой динамического блока и одним из персонажей, списанным со Стивена Сигала. Не все помнят сериал Tobal с дизайном от Акиры Ториямы и весь-

ма интересной системой захватов. Да и от римейка первых двух Bushido Blade, думаем, многие не отказались бы. Но в итоге выжили только сильнейшие, и новые части этих игр мы ждем в 2012 году. В списке уцелевших сериалов – Tekken, Virtua Fighter, Soul Calibur и Dead or Alive. Еще раз оговоримся, что мы сейчас рассматриваем только файтинги с 3D-боевкой, где степ в сторону – не просто опция, а основополагающий элемент геймплея, как и трехмерные арены, и перемещающаяся камера. Ведь и Street Fighter, и Mortal Kombat сейчас вполне полигональны и трехмерны, но по сути, это все тот же 2D, с суперками, линейками и проджектайлами.

В чем же секрет четырех выживших циклом, почему к ним не смогли присоединиться ни Ehrgeiz с героями из Final Fantasy, ни Fighters Destiny с его необычной системой присуждения победы. Многие игры получали продолжения, но до наших суровых будней во втором десятилетии двадцать первого века не смог дожить никто, кроме великолепной четверки.



КТО

в жанре
3D Fighting



VIRTUA FIGHTER

ЭТА ИГРА, С КОТОРОЙ ВСЕ НАЧАЛОСЬ. В 1993 ГОДУ SEGA ВЫПУСТИЛА ПЕРВЫЙ ФАЙТИНГ, КОТОРЫЙ ИСПОЛЬЗОВАЛ ПОЛИГОНАЛЬНЫЕ МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ И АРЕН. ИНТЕРЕСНО, ЧТО В СОЗДАНИИ ЖЕЛЕЗА К ИХ ПЛАТФОРМЕ MODEL 1 ИМ ПОМОГЛА КОМПАНИЯ LOCKHEED MARTIN, КОТОРАЯ ВЫПОЛНЯЕТ ОГРОМНУЮ ЧАСТЬ ОБОРОННЫХ ЗАКАЗОВ АМЕРИКИ И ОТВЕЧАЛА ЗА РАЗРАБОТКУ ЗНАМЕНИТОГО ИСТРЕБИТЕЛЯ F-22 РАПТОР.

Конечно, если взглянуть на игру сейчас, она покажется ужасной и страшной. Но на тот момент, это были и вправду передовые технологии, а происходящее на экране поражаало многих.

Особенно это касалось плавной анимации и свободно перемещающейся камеры. В общем-то, именно тогда и задались стандарты для 3D файтингов, действующие и по сей день. На трехмерной арене присутствовали два бойца, каждый представлял какой-то реально существующий стиль боя, никаких суперударов и огненных вспышек, все предельно реалистично. С первой же части в VF появилась интересная особенность: возможность выиграть не только доведением полоски жизни соперника до нуля, но и выталкиванием его с арены, что сильно меняло тактику ведения боя.

Затем был Virtua Fighter 2, давший нам новых персонажей, более красивые арены и ставший лучшим 3D-файтингом на Sega Saturn. Но более знаковая часть нас ждала дальше, в 1997 году. Когда мир увидел Virtua Fighter 3, игру, которая, наравне с первой частью, определила

дальнейшее развитие жанра. Во-первых, здесь появилась новая кнопка в управлении, называвшаяся Dodge и позволявшая уходить от атак соперника в стороны. Во-вторых, впервые в истории жанра здесь появился рельеф местности и наклонные арены. То есть, возникали такие ситуации, когда соперник находился выше или ниже вас, что сильно усложняло игровой процесс. Далее было еще две номерные игры в серии, которые развивали все накопленные идеи, в этом году нас ждет очередная реинкарнация пятой части, вышедшей на аркадах еще в 2006 году, называется она Virtua Fighter 5: Final Showdown. Но давайте все же попробуем понять, что заставляет геймеров до сих пор покупать Virtua Fighter и чем он отличается от других популярных сериалов.

Наверное, главная его фишка в том, что каждый боец здесь представляет какую-то реально существующую школу боевых искусств и удары, которые он выполняет, можно увидеть и в жизни. Но на этом соответствие реальности и заканчивается. Ведь многие ошибочно думают, в сериале Virtua Fighter нет «джаглов», а каждый бой здесь чуть ли не симуляция настоящего поединка. Нет, VF – это такой же киберспортивный

файтинг, как и Tekken, где действуют свои правила и физические законы. Так жонглирование соперником в воздухе здесь есть еще с первой части. Причем в первых двух играх не было толкового пересчета наносимого урона, поэтому «джагл» из двух-трех ударов мог сносить почти всю жизнь. В последних играх серии «джаглы» стали более зрелищными, многоударными, но при этом снимающими не так и много жизней. Как мы думаем, главное отличие серии от других не в том, что она более сбалансирована или продумана, все выжившие достойны друг друга, но Virtua Fighter – точно самый не дружелюбный к новичкам файтинг. Многие персонажи и техники здесь настолько сложны в освоении, что на их изучение и совершенствование нужно потратить не одну неделю и даже месяц. Также стоит отметить, что сериал VF – очень жесткий к таймингу введения команд, зачастую на успешное выполнение какой-то сложной комбинации вам дают окно в минимальное количество фреймов. Но в целом каждый бой двух профи в VF5 напоминает бой профи в том же Tekken 6 – много передвижения по арене, много блокирования на реакцию, ожидание какой-либо ошибки от противника, наказание.





ГЛАВНЫЙ КОНКУРЕНТ СЕРИАЛА VIRTUA FIGHTER И ВТОРОЙ РОДОНАЧАЛЬНИК ЖАНРА 3D-ФАЙТИНГОВ. ДУМАЕМ, ЭТИ ДВА ОСНОВОПОЛОЖНИКА ПОСТОЯННО СОРЕВНУЮТСЯ ДРУГ С ДРУГОМ И ПРОДОЛЖАЮТ ТОЛКАТЬ ВЕСЬ ЖАНР ВПЕРЕД, РАЗВИВАЯ ЕГО И ОПРЕДЕЛЯЯ ТО, КАКИМ ОН БУДЕТ В БУДУЩЕМ.

Изначальная популярность к играм серии Tekken пришла, конечно же, благодаря тому, что аркадные версии делались на немного модифицированном железе от Sony PlayStation и без проблем перебирались на домашнюю консоль. Знаковое отличие игр этой серии было в том, что начиная с первого Tekken'a, в них присутствовал сюжет и CG заставки, которые были наградой каждому прошедшему режим Arcade. Ведь не каждый владелец консоли хотел месяцами изучать хитрые приемы только для того, чтобы затем доказать своему другу, что он круче, некоторые просто хотели поколотить кнопки и посмотреть красивый ролик. Помимо заставок, одной из фирменных фишек сериала стали разноцветные вспышки и прочие спецэффекты, которые возникают после пропущенного или заблокированного удара. Кстати, надо упомянуть еще один интересный факт, что одним из геймдизайнеров первых двух игр в серии был Сэйити Исии, который работал и над первой частью Virtua Fighter'a, поэтому неудивительно, что игры были так похожи друг на друга.

Но с выходом Tekken 3 сериал доказал, что он не просто забавная копия Virtua Fighter с медведями и бесконечными



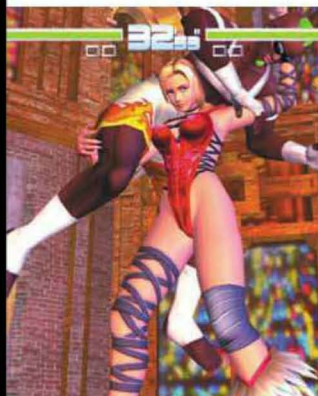
аренами, а действительно один из самых продуманных и серьезных файтингов. Третья часть подарила нам сайдстепы, уменьшенную амплитуду прыжков, огромное количество новых персонажей, усовершенствованную систему джаглов, многоуровневные захваты, перехваты и прочие новинки, которые сделали третью часть одним из самых знаковых файтингов в истории жанра. Дальше был весьма неоднозначный Tekken 4, который перенял у VF3 идею с неровными аренами и подарил нам такое понятие как WallCombo, то есть избивание противника после того, как он ударился о стену и отлетел от нее.

В итоге сериал пошел по другой ветке развития. В то время как VF сосредоточился на жестком тайминге и сложности освоения, Tekken стал главным джагл-файтингом, где эта механика стала не просто возможностью нанести чуть больше повреждений, а была положена в основу боевой системы. Из-за этого цена ошибки в Tekken выше, чем в любом другом серьезном файтинге, так как может закончиться для вас проигрышем в раунде, а три ошибки могут решить исход всего боя не в вашу пользу. Но это не означает, что выучив один джагл, вы автоматически становитесь профи, совсем нет. Для полного освоения вам точно так же, как и во всех серьезных файтингах придется учиться фреймдату, знать, где вы получаете преимущество, а где — нет, знать, какой удар в какую сторону нужно сайдстепить. Просто порог для вхождения в мир профи и понимания основ игры здесь ниже, чем в VF, от чего играть на хорошем уровне можно начинать раньше. Но по глубине своей, Tekken в своем современном исполнении ничем не уступает сериалу от Sega.





DEAD OR ALIVE



ФАЙТИНГ, СОЗДАННЫЙ ОДНИМ ИЗ САМЫХ НЕЗАВИСИМЫХ И СВОБОДОМЫСЛЯЩИХ ГЕЙМ-ДИЗАНЕРОВ – ТОМОНОБУ ИТАГАКИ. В 1996 ГОДУ НА ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ ВЫШЛА ПЕРВАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА, ОТЛИЧАЛАСЬ ОНА ОТ СВОИХ СОБРАТЬЕВ, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, ТЕМ, ЧТО ЗДЕСЬ БЫЛ СДЕЛАН ЯВНЫЙ УПОР НА ЖЕНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ, КОТОРЫМ СДЕЛАЛИ НЕ ТОЛЬКО КУКОЛЬНО-АНИМЕШНУЮ ВНЕШНОСТЬ, НО И ОЧЕНЬ ПОДВИЖНУЮ ГРУДЬ.

Дальнейшие издания игры на консолях поддерживали к себе интерес не только подвижными частями тел девушек, но и огромным количеством костюмов, которые открывались с каждым новым прохождением.

И так, наверное, и прослыл бы файтинг дракой с раскачивающимися молочными железами, если бы его не прибрал под свое крыло Microsoft и не сделал эксклюзивом для своих консолей. А ведь у файтинга было очень много интересных находок. Во-первых, основой геймплея стали перехваты. Здесь это не привилегия каких-то отдельных персонажей, в DoA каждый может сделать перехват любого удара, нажав отдельно вынесенную для этого приема кнопку и верное направление. Во-вторых, в первой части была такая штука как Danger Zone. Это местность вокруг арены, где вы не проигрываете как в Virtua Fighter, а оказываетесь на своеобразном минном поле, и после падения на землю ваш персонаж от взрыва снова подлетает в воздух. Все это в сочетании с бешеной скоростью игры и пулеметными комбами, делало DoA очень зрелищной.

Но настоящей заявкой на причисление к серьезным файтингам стало включение Dead or Alive: Ultimate в чило дисциплин на World Cyber Games 2005. Конечно, здесь не обошлось без Microsoft, старавшейся доказать всем, что Xbox лучше всех конкурентов во всем. Но это позволило взглянуть на игру как на турнирную дисциплину и, надо сказать, DoA не ударила в грязь лицом, как бы этого не хотели все, кто называл ее файтингом для пьяных вечеринок.

Четвертая и последняя на данный момент часть, обладает довольно продуманной механикой, которая все так же строится вокруг перехватов, быстрых комб и «станов» (которые вводят противника в паралич, из которого он не может выйти моментально, но может пере-

хватить ваш следующий удар). «Джаглы» в игре тоже присутствуют, но совсем в небольших количествах и не являются важной частью геймплея.

У DoA самый низкий порог входа – вы довольно быстро можете почувствовать себя уже хорошо освоившимся и неплохо играющим. Многим кажется, что здесь вообще можно бездумно колотить кнопку удара и перехвата поочередно, но это неправда. Если вы не будете знать, какой удар сделает ваш соперник следующим, бесконечное нажатие кнопки перехвата вам ничем не поможет. Оно не даст вам выйти из «стана» и позволит только позор-

но проиграть. Но при этом стоит признать, что все же боевая система и ее глубина здесь чуть-чуть уступают двум более именитым соперникам в лице Virtua Fighter'a и Tekken'a, но именно чуть-чуть, если вы серьезно решите играть в DoA, то вы увидите и тактику, и «майндгейм» на миксапах и сложные комбы, и джаглы.

Единственное, что вызывает опасение за последующее светлое будущее сериала – уход Томонобу Итагаки из Team Ninja, ведь он был основным носителем иде и того, как должен развиваться сериал, и новый ужасающий Ninja Gaiden, созданный при его отсутствии, стал первым тревожным звонком.



SOUL CALIBUR



НУ И ПОСЛЕДНИЙ УЦЕЛЕВШИЙ, ЭТО ЛЮБИМЕЦ РЕДАКЦИИ – СЕРИАЛ SOUL CALIBUR, РАЗИТЕЛЬНО ОТЛИЧАЮЩИЙСЯ ОТ ТРЕХ ДРУГИХ ВЫЖИВШИХ, ТАК КАК ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ БОИ С ХОЛОДНЫМ ОРУЖИЕМ.

Первая игра появилась в 1996 году и носила тогда название Soul Edge. Интересных механик в ней было огромное количество, причем совсем не все перебрались в дальнейшие части. Например, полоска Weapon Gauge канула в лету после первого выпуска, что может быть и неплохо, так как она отвечала за состояние оружия и убывала после каждого заблокированного удара. Если она заканчивалась, оружие ломалось, и у вас оставалась возможность отбиваться простейшими ударами ногами и руками, без возможности блока, что повышало зрелищность, но рушило баланс игры. Не пошла дальше и идея, взятая из Bushido Blade, когда два игрока делали удар одновременно, они могли сойтись в схватке с прижатым друг к другу оружием.

Но в целом, все интересное, что появилось в Soul Edge, перетекло в его продолжение Soul Calibur. Основополагающая механика, которая используется во всех частях, это 8-Way Run, она позволяет вам не только делать стейп в любую сторону, но и в принципе перемещать персонажа по арене, куда вам заблагорассудится, просто нажимая

нужное вам направление. Помимо этого, отличительной чертой всех SC стало полное отсутствие «джанглов», точнее то, что их невозможно было сделать гарантировано, благодаря так называемому air control. Эта механика давала вам возможность управлять перемещением своего персонажа, даже если он был подкинут в воздух. Благодаря этому, Soul Calibur стал одной из самых тактически глубоких игр, где в первую очередь весь геймплей строился на миксапах и грамотном перемещении по арене. Конечно, это же можно сказать и про Tekken, и тем более про Virtua Fighter, но именно здесь эти факторы имеют решающее значение. Поэтому мы и любим Soul Calibur: выбрав себе персонажа, вам не нужно долго и упорно выучивать сложные комбинации и правильный тайминг ввода ударов, вы моментально можете переходить к тактике, придумывать, как обмануть соперника, что делать в какой ситуации? исходя из ваших познаний игры. Нет, в SC есть огромное количество «джастфреймов», есть хитрые комбы со «станами», можно учиться на рефлексках разрывать броски и делать Just Ukemi. Но это не навыки, которые гарантируют вам победу, они просто облегчают ее, против менее подготовленного противника, но всегда можно по неосторожности получить Ring Out или словить вкусный «миксап», который ваш соперник заготовил перед боем.

Поэтому с одной стороны Soul Calibur – один из самых доступных и простых 3D-файтингов на сегодняшний день, с другой стороны он достаточно глубокий, чтобы быть постоянной киберспортивной дисциплиной.

ФИНАЛ

Подводя итог всему сказанному мы убедились в одном, что по прошествии многих лет выжили только те сериалы, которые позволяют не просто нажимать кнопки и посмотреть, как весело машут ногами ваши персонажи, но обладают глубокой и продуманной боевой системой, интересными игровыми механиками и главное, позволяют постоянно открывать для себя что-то новое и совершенствоваться в своих навыках. Какой из сериалов выбрать, решать вам, мы же советуем попробовать все, тем более, что в 2012 выйдет новая часть каждого из них. Мы, с нетерпением, конечно же, ждем Soul Calibur V, но при этом не собираемся пропускать ни Dead or Alive 5, ни Tekken Tag Tournament 2 и уж точно проведем не один месяц в Virtua Fighter 5: Final Showdown. **СИ**



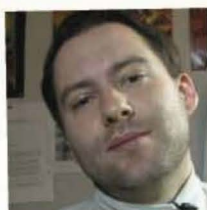


КРУГЛЫЙ СТОЛ



**АЛЕКСАНДР
ЩЕРБАКОВ**

Человек и паролод.
Трэш-продюсер.
Ведущий рубрики
«Круглый стол».



**АНДРЕЙ
БЕЛКИН**

Продюсер компании
«Акелла», руководитель
TM Studios, недавно
выпустившей Postal III.



**АЛЕКСАНДР
ЛАШИН**

Ветеран игровой
журналистики.
Работал над Postal III.

Тема обсуждения:

ИГРОВОЙ ТРЭШ И ИСКУССТВО В ИГРАХ

Изначально мы хотели провести беседу о трэш-играх и нужны ли они народу. Благо и повод есть — недавно наконец-то вышел Postal III. Но так получилось, что рассуждая о трэше, о «низком жанре», невозможно было не затронуть вопросы терминологии и критериев. В итоге разговор оказался значительно шире и охватил и «высокие жанры» тоже.

Мнение участников дискуссии может не совпадать со мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

АЩ: Когда мы говорим о трэш-играх, у нас встает вопрос терминологии. Я об этом, собственно, даже писал в «СИ» года полтора или два назад в материале, посвященном трэшу. Под словом «трэш» у нас подразумевают самые разные вещи, которые к предмету обсуждения не имеют прямого отношения. Трэш – это фактически то, что на Западе называется exploitation. Это не всегда совпадает на сто процентов, но в той или иной мере это именно оно. Не всегда корректно называть плохую игру трэшем. Так же как не всегда корректно называть трэшем и плохой фильм. Он может быть просто плохим, но не обязательно это эксплуатационное кино.

АБ: Я когда узнал о термине exploitation movie, у меня случился такой level up, я понял, что это вот то, что мы делаем. Вот сейчас я открыл страницу в «Википедии» и, цитирую: «Фильмы категории В, эксплуатирующие какую-либо тему с целью быстрого заработка».

АЛ: Да, именно. Только с «Посталом» не получилось. В смысле, пять лет с ним е*лись, какой там «быстрый заработок».

АБ: Но хотя бы заработок должен быть. 170 тысяч заказов на «Стиме» вот сейчас.

АЩ: Эту цифру можно в тексте оставить?

АЛ: Когда оно выйдет, нас уже здесь, наверное, не будет. Так что пофиг.

АЩ: Эту фразу тоже можно?

АБ: Да все уже можно!

АЩ: Тогда продолжим. Вот если мы говорим про то, что делает Трома – это трэш. Если мы говорим про Расса Мейера – это тоже трэш.

АЛ: Трома у нас в «Постале», кстати, должна была быть.

АБ: У нас даже записан войсовер Кауффмана.

АЛ: Только Стив, сука, не придумал ему ни одной миссии!

АБ: Да, видишь в чем проблема, Кауффман-то был за, но только у нас главный дизайнер настолько прогрессивен, что он не смог придумать для него роль в игре. Стив очень талантливый дизайнер, мы его очень уважаем, но вот exploitation ему почему-то дается плохо.

АЛ: Ему практически все дается плохо!

АБ: Да, кстати, вы знаете, чем сейчас занимается главдизайнер «Постала» после того как он год назад остался без работы? Прокладывает проводку в больнице.

АЛ: Интернет.

АБ: Интернет, электричество. А вы говорите...

АЛ: А фанаты требуют, чтобы Running with Scissors делали Postal 4 сами. В больнице!

АЩ: Это потрясающая история.

АБ: Да, я думаю у них все получится.

АЩ: Но возвращаясь к Рассу Мейеру и его фильмам, вроде Beyond the Valley of the Dolls...

АЛ: Up! еще хороший фильм.

«Вверх!», с восклицательным знаком. Который не мультфильм. Который был за сорок лет до мультфильма. По сценарию Роджера Эберта (самого известного в мире кинокритика. – Прим. ред.).

АЩ: Собственно, по его сценарию и Beyond the Valley of the Dolls.

АЛ: Вот это два его сценария. Еще был третий, про Sex Pistols, но он не был снят.

АЩ: Но зачастую вершиной творчества, так сказать, считают Faster Pussycat! Kill! Kill! Фильм с сюжетом, который приводит в трепет. Можно почитать в «Википедии». Можно даже фильм посмотреть, но я не рискнул и ограничился трейлером.

АЛ: Я смотрел. Хороший фильм. Только сисек нет.

АЩ: Ну это же старый фильм. Какого он там года?

АЛ: 1963, кажется. Но у Мейера и до этого были фильмы с сиськами. А вот тут как-то нет.

АЩ: Он, вроде, ведь и порнографию, кажется, снимал.

АЛ: Он для Playboy снимал. А порнографию, вроде, нет.

АЩ: Но там многие к этому приходили. В том числе главная икона трэш-кино – Эд Вуд. Он в конце-концов к порнухе пришел.

АЛ: У Эда Вуда была тяжелая судьба. А у Расса Мейера – хорошая. Он поднял много денег и ушел на пенсию. В отличие от нас.

АЩ: Если мы посмотрим на игры, то откровенных идеологических трэш-проектов было не так и много. Но здесь важно, напомним, понимать, что есть плохие трэш-проекты, а есть просто плохие игры – но не трэш.

АЛ: Да, они не трэш, а просто говно.

АЩ: То есть, не совсем корректно считать игру «ДМБ» трэшем. Но хотелось бы. Как ее еще назвать-то? При этом, правда, это пример мощного exploitation. Эксплуатируется конкретная тематика. Сделано на запредельном уровне. Деньги зарабатывает.

АЛ: Тут стоит заметить, что трэш все-таки должен быть, что называется, over the top. А если это унылое говно, то это просто унылое говно.

АЩ: Да, это просто такое херовое B-movie.

АЛ: Вообще в том или ином виде почти все игры – это exploitation.



Postal III – возможно, последняя масштабная отечественная трэш-игра.

АЩ: Конечно. Есть достаточно четкие деления на жанры, на категории, на типы сеттингов. И даже Doom – это еще тот exploitation. Но это не трэш. Есть еще один узкий, сложный момент. Существуют игры типа Red Alert. Которые абсолютный, тотальный трэш и клюква. Но они хорошие.

АБ: Это китч, скорее.

АЩ: Именно. Они китчевые, но с таким бюджетом, на который можно сделать...

АЛ: Пятьсот «Боев с тенью». Или десятков «Посталов».

АЩ: Он вроде как и трэш, а вроде, ну алё...

АЛ: Это потому что стандартов нет. Нет же в играх высокого эталонного искусства. По сравнению с которым можно говорить: «Это китч и низкий жанр».

АБ: Я думаю, что игры еще не достигли стадии, когда они могли бы считаться искусством.

АЩ: Это ты, наверное, специально вспоминаешь, что написано на обложке «Страны Игр».

АБ: Да, привет «Стране Игр» и всем моим любимым редакторам. Вы, конечно, делаете большое дело. Но пока что это нифига не искусство.

АЛ: Оно может быть визуальным искусством в какой-то мере.

АБ: Безусловно. Работа музыканта, написавшего саундтрек, – это искусство. Работа художника, создавшего скетч или модель, – это искусство. Но в целом, материя, которой являются игры, они в своем развитии еще пока далеки от того, чтобы называться искусством. Не бесконечно далеки, нет. Но пока это коммерческое ремесло.

АЩ: Иногда некоммерческое.

АБ: Иногда некоммерческое. Но ремесло. Гончар может создать прекрасную глиняную посуду. Но мы не сможем ее назвать искусством.

АЩ: Ты знаешь, некоторые образцы...
АБ: Безусловно. Некоторые образцы. Но общая картина...

АЛ: Я проведу другую параллель. Вот человек, который строит карусельки. Каруселька сама по себе не будет искусством. Если ее какой-нибудь Ван Гог распишет, то расписанная по этой карусельке – она вот будет искусством. Вот Machinarium – это не искусство. А работа художника в Machinarium – это искусство.

АБ: У игры, как у самостоятельной медиа, есть шанс превратиться в одну из форм искусства. Вопрос в том, будет ли это что-то более массовое, чем отдельно взятые экземпляры, или все-таки игры останутся такой формой ремесла, в которой есть элементы искусства, синтетически друг к другу привязанные. Но, как правильно привел пример Саша...

Или вот давайте опустимся до настольных игр. Игрушек. Есть много вещей, которые призваны развлекать человека. Но они не являются при этом искусством. А так все хорошо. И это не отменяет того, что некоторые люди в это верят. Но вопросы веры мы обсуждать не будем. Кто-то верит, что Земля плоская. Редакция «Страны Игр» верит...

АЩ: ...что Земля плоская!

АБ: На что сейчас прочит редакция «Страны Игр»?

АЩ: Не знаю. На Skyrim, наверное (Александр давно не заходил к нам на огонек. – Прим.ред.).

АБ: Вот, Skyrim. Считают его некой формой искусства (Да ну? – Прим.ред.). Ради бога. Это же прекрасно, когда у человека есть идеалы, в которые он верит. (смеется) Мне тоже, кстати, нравится Skyrim. Вполне искренне.

АЛ: А мне нравится Dead Rising.

Который, в общем-то, трэш. В хорошем смысле этого слова. В правильном.

АЩ: Это высокобюджетный exploitation, но у меня, наверное, язык не повернется назвать его трэшем. Или, не знаю, поставить его в один ряд с Riana Rouge. Вы знаете эту игру?

АЛ: Нет.

АЩ: Как вам повезло. Сейчас придумаю какую-нибудь игру, которая не является «Посталом».

АБ: Не, мы тоже не поставим Dead Rising в один ряд с Postal III. Saint's Row не поставим в один ряд с Postal III. Хотя тоже exploitation там имеется в большом объеме.

АЛ: Dead Rising и Saint's Row – это такие образцы высокого трэш-искусства, я бы сказал.

АБ: У них есть много денег, у них есть возможность потратить их на exploitation.

АЩ: И сделать хорошую игру.

АБ: К сожалению, что меня устраивает в последние пару лет, это то, что в мейнстримовых жанрах закончились чудеса. Со знаком плюс, я имею в виду. Если ты хочешь, чтобы у тебя продукт продан был таким-то тиражом и у тебя были такие-то рецензии, у тебя должна быть такая-то команда, такой-то бюджет, такие-то возможности по продвижению, такой-то издатель. А если у тебя чего-то из этого нет, твое уравнение не сходится. И не будет чуда со знаком плюс. Очень все стало сильно прогнозируемо. Я, конечно, имею в виду в мейнстрим-жанрах. Я не имею в виду игры типа Minecraft, вещи в себе. Собрались люди, решили сделать exploitation-шутер на основе известного IP.

АЛ: Или на основе нового IP!

АБ: Что еще сложнее. Вот это уравнение стало очень понятным. Тебе нужно это и это, именно в такой пропорции и последовательности. Если одного из ингредиентов не будет, то все.

АЛ: И есть все шансы сделать просто унылое говно.

АБ: Сделать – это в лучшем случае.

АЛ: Сделать, но где все лучшие exploitation-фики будут унылым говном. Типа ульев.

АЩ: Каких ульев?

АЛ: Из Postal III. Которыми проще вообще не пользоваться.

АБ: Это, по сути, гранаты, из которых вылетают пчелы.

АЛ: Кидаться ульями, а потом из них пчелы вылетают и противника имеют, например.

АБ: Это все звучит намного веселее, чем играется.

АЩ: Вообще кому-нибудь нужны трэш-игры в классическом понимании? Идеологические. Под трэш-играми я имею в виду, например, «Посталы», «Сталин



Lollipop Chainsaw. Японцы знают толк в хорошем трэше!

против марсиан», «Меченосцы» всякие и так далее.

АБ: Я как раз думаю, что по крайней мере в форме сингл-плееровой PC-игры у направления будущего нет. Все эти «уравнения», о которых я говорил, они не оставляют выбора. Если только это меценатство, если не стоит задача зарабатывать на этом деньги, а просто что-то делать...

АЛ: Удовлетворять интересы ниши.

АБ: Да, а ниша, которая готова потреблять такие игры, она увяла. Хотя нет, это не «увяла», это хорошо. Это значит, что аудитория растет над собой. И аудитория не позволяет окупать эти проекты.

АЩ: Если, понятно, это не какой-то инди-продукт.

АБ: Инди будет уже из другой оперы. Можно делать что-то маленькое и дешевое. Какая-то самостоятельная работа какой-то заинтересованной небольшой группы людей. А настоящий exploitation – это коммерческое производство под какую-то тему, которая прет. Это если бы мы вот решили сделать под выборы игру «Единая Россия против ЛДПР». По-быстренькому. Какой-то задали формат. Посчитали деньги. И окажется, что заработаем многократно меньше, чем потратим.

АЩ: Из практически таких же примеров была у нас игра относительно недавно ведь.

АБ: «Противостояние» с Саакашвили, поедающим свой галстук.

АБ: Вы знаете экономику этого «Противостояния»? Это отрицательный финансовый эксперимент.

АЩ: Хотя, насколько я слышал, он собирался за такие смешные деньги, что их сложно было не отбить.

АБ: Ну как, это кусок другого проекта, немного подкрашенный. Но эти темы, которые каналы раньше, больше не канают. Раньше было дешевле и тиражи больше. А стало в итоге не дешевле. А тиражи упали. Нужно повышать планку, качество этого exploitation. И тут мы выходим на другой уровень затрат. Либо нужно выпускаться в какой-то другой категории, где уже не эксплуатация, а инди-производство. Грубо говоря, собралась небольшая группа людей и нарисовала пиксельную игру, где Ленин-вампир имеет в разных позах Сталина. И распространяет это условно-бесплатно со своего сайта. Потому что никто в здравом уме не возьмется это дистрибутировать.

АЩ: Кроме флэш-порталов типа Adult Swim. В комплект к «Зомби-проститутке», «Калигуле» и прочим.

АБ: Да. Соответственно, ниша тех трэш-игр, о которых мы изначально хотели поговорить, все эти «Посталы», «Меченосцы», «Бои с тенью» – она, видимо, умерла. Видимо, навсегда. И, может, это не так уж и плохо. Не исключено, что какой-нибудь ренессанс когда-то будет, но должны измениться очень многие параметры. Производство опять должно стать сильно дешевле, а потребление по каким-то причинам вырасти. Возможно ли это? Да, возможно. Допустим, появится какая-то платформа. Условно говоря, мобильная платформа. На которой с большим чавканьем и причмокиванием будет быстро засунуто много всего, и аудитория все это сожрет.

АЩ: Но, с другой стороны, идеологический трэш, в теории, активнее всего должна потре-

блять идеологически подкованная аудитория. В последние годы, в последние лет десять – а на Западе и раньше – сложилась прослойка людей, которой нравится смотреть B-movies. Которой интересно копаться в говне 60-х годов. Которым по приколу фильмы «Уроды-5» и «Вурдалаки-7». Эта аудитория есть. Она существует. И она растет.

АБ: Вот тут я не согласен. Она сокращается. Как показывают наши последние экзерсисы... Особенно платежеспособная аудитория.

АЛ: Тут важнее, готова ли она платить.

АБ: Они с удовольствием скачают все с бесплатных ресурсов. И я говорю не только про пиратство, а даже и про public domain, где лежат работы, которым больше пятидесяти лет.

АЛ: Они, в общем, готовы и купить это на Amazon. За пять долларов.

АБ: Платежеспособный спрос очень невелик. И это отражается и на кинематографе. Что-то бурного расцвета B-movies сейчас не наблюдается.

АЩ: Но есть замечательная студия Asylum, которая производит убер-фильмы. И они как минимум рентабельны. Все эти «Чужой против охотника» и «Трансморферы».

АЛ: Да, под названиями, похожими на известные новые фильмы, они выпускают говно.

АЩ: И это реально сраное говно.

АЛ: Да, это реально сраное говно. Притом, что это уже даже и не совсем трэш – это уже ближе именно к говну. Я видел парочку фильмов. До половины. Тут другой момент. Кинематограф-то как раз дешевеет.

АЩ: В силу развития хотя бы спец-эффектов и доступности камер.

АЛ: Ты берешь MacBook Pro и человека, который умеет рисовать спецэффекты. Камеру вполне себе профессиональную можно за \$15 штук арендовать. Не говоря уже о том, что сейчас выходят камеры, которые за \$15 штук можно просто купить.

АЩ: А при желании можно снимать и на камеру за полторы тысячи.

АЛ: Но за \$15 тысяч ты получишь камеру, которая снимает реально профессионально.

АЩ: Я просто о том, что есть примеры нормальных фильмов, снятых на фотоаппарат Canon.

АЛ: Да, конечно. Есть, правда, и примеры фильмов, снятых на консьюмерскую видеокамеру середины девяностых. Вся эта «Догма», например, снималась на обычные камеры за двести баксов. Но сейчас мы не об этом. Мы о том, что производство фильмов дешевле, а производство игр, наоборот, дорожает. Поэтому повторить, не знаю, «Паранормальные явления» только в играх – это сложно.

АБ: Можно делать относительно дешевые в производстве проекты для мобильных платформ. Но тут что начинает происходить. Во-первых, появляется вендор в лице мобильной платформы – AppStore или Android Market. У которого есть минимальные представления о цензуре. И есть некоторая вероятность, что Ленин-вампир, имеющий в разных позах Сталина, на AppStore не пройдет при всей прекрасности этой концепции.

АЛ: Или платформер про еврея, который мочит нацистов во главе с Гитлером. Еврейский партизан.

АЩ: Ну это как раз может пройти.

АЛ: А может и не пройти.

АЩ: Это да, это риск.

АБ: Соответственно, некоторые рамки трэш-культуры сразу устанавливаются. А вторая проблема – она опять коммерческого плана. Если говорить все-таки о коммерческом аспекте, а не рассматривать это как меценатство, то очень проблематично будет как-то подвинуть из топов... эээ... Angry Birds!

АЩ: Чисто в силу того, что аудитория достаточно массовая, а ты к тому же не обойдешься без продвижения и так далее.

АБ: Очень много приложений-конкурентов, ты будешь один из пятисот тысяч, трафика у тебя нет. Ты остаешься опять на какой-то периферии. И несмотря на то, что у тебя может быть та самая какая-то аудитория... А она есть. Как выяснилось с тем же «Посталом». И аудитория достаточно целостная. У каждого такого проекта. Из свежака – у Trashmasters есть почтовый ящик, и у нас там

попадают всякие странные письма. Например, зачитываю: «Готов работать за еду! Доброго времени суток, мастера трэша! Случайно узнал о вашей студии в связи с выходом Postal III. Увидел на вашем сайте вакансию и решил написать. Пару слов о себе. Поклонником трэша являюсь давно. Не так давно стал его производителем. У меня есть два онлайн комикс-проекта, в целом они пользуются успехом у аудитории». Ну и там ссылки на комиксы. Я не буду, естественно, говорить, кто автор. Надо, кстати, ему отписаться. Я к чему подвожу. К тому, что есть стабильная публика.

Но, опять же, чудес уже нет, по всей видимости. И ты можешь с достаточно большой точностью посчитать, сколько эта публика может дать тебе денег. При условии, что ты до нее достучишься и донесешь до нее продукт определенного масштаба. Ей невозможно будет продать продукт под маркой Postal, но браузерную игру. Игрушечку про Postal с микроплатежами. Вот ниhera, им, пожалуйста, подавай на дисках, чтобы лопатой там головы рубить, не важно. Так что не сходит это уравнение. Тяжело сходится. На грани фола. Мы беседуем еще до начала продаж на Steam, и по онлайн-продажам по миру у нас очень хорошие ожидания. В принципе, и в России продажи оказались не такими плохими, как нам казалось в какой-то момент. Но, грубо говоря, второй раз я бы такой эксперимент затевать не стал. Даже если все это выйдет в какой-то плюс – что будет очень хорошо. И безусловно, люди, которые когда-нибудь решат сделать Postal 4, я им искренне, без злорадства желаю удачи. Потому что сам я не готов был бы это делать. Мне не нравится делать меценатские проекты. Я люблю все-таки exploitation – стараюсь зарабатывать деньги, а не только их тратить.

АЛ: Поэтому, если хочется делать трэш-проекты, лучше идти в Blue Castle и делать Dead Rising, чем на собственные деньги делать нечто.

АБ: Нужно поднимать на другой уровень production values. На другой уровень проекта – по всем параметрам. Начиная от производственного коллектива и заканчивая маркетинговыми мощностями, которые есть у издателя. А там уже заниматься тем же самым exploitation. Поднимать эти острые темы, которые быют в простые человеческие эмоции без всякой лирики. Мочить, агрессию эксплуатировать, фан, черный юмор

и так далее. Просто на другом качественном уровне и с другим мессаджем для аудитории. Не один из этих людей в здравом уме не будет позиционировать свою игру как «у нас тут стопроцентный трэш». Спросите кто-нибудь Carcom. «Да у нас тут triple A, вообще, новое слово в геймдизайне». Искусство, епты. И весь этот наш любимый мейнстрим-прогон. Я так тоже могу.

АЛ: Мы так и делали сначала. У вас AAA? Да, AAA!

АБ: Года до 2008 у нас был triple A. Мы как начали, а потом – бац! – как обычно.

АЛ: Трипл-Г.

АБ: Потом как поувольняли всех, а других поставили, так стало все по-домашнему, тепленькое такое.

АЛ: С испарениями!

АБ: С мизмизами. Родным поведением. Так что надо на другой уровень.

АЩ: Тогда только это перестает быть трэшем. Грубо говоря, Mad World – это эксплуатейшн эксплуатейшном, кровиза все дела. Но, блин, какая это игра. Или там Bayonetta с задницей на полэкрана.

АБ: Кстати вот production того же Grashopper Manufacture – мне кажется, это максимально близкая тонкая грань между трэшем и... Если во все эти killer7 и Lollipop Chainsaw нормально играть, а не только картинки смотреть и писать рецензии на основе трейлеров. Вот это уже близко.

АЛ: killer7 и по сюжету-то такой трэш из трэшей.

АЩ: При этом ты в него играешь и такой, опа, искусство пикирует на нас. Я когда первый раз в него на выставке поиграл, то был такой: «Ого! Как можно-то, однако!»

АБ: Да-да. Короче, кто увидел в No More Heroes пикирующее искусство в жопу, желаю удачи. Но я советую сходить в музей какой-нибудь для общего развития. Ис-

кусство посмотреть. Караваджо, кстати, в Москве еще есть, очень рекомендую.

АЛ: Дали привозили.

АБ: Дали привозили. Посмотрите на искусство. Ну а потом можете сесть и написать, что Mad World – это вот искусство.

АЛ: А Ван Гог – одноухий чудило.

АБ: Если рука поднимется написать после этого – то ради бога.

АЩ: Притом, что тот же Mad World – замечательная игра.

АБ: И это как раз материя геймплея, у которой есть масса положительных развлекательных свойств. Но она пока еще не делает игру искусством.

АЩ: Вообще, если внимательно посмотреть на те игры, которые в глазах некоторых журналистов претендуют на звание «искусства» – все эти Fahrenheit и Heavy Rain...

АЛ: Это не игры!

АБ: Меня просто задолбали эти два примера. Это вообще не игры.

АЩ: Они даже по сюжету начинают в определенный момент скатываться черти куда.

АЛ: Heavy Rain по сюжету в какой-то момент перестает быть даже фильмом. Там нарушается драматургическая логика. Когда тебе говорят, что выпей яду и сыночек будет жить гарантированно. А можно отказаться. Даже в самом дичайшем диковинном убогом трэше такого не бывает. Потому что перечеркивает все, что персонаж делал до сих пор.

АБ: Или вот Uncharted 3. Также замечательный развлекательный проект. Музыкант создал интересные треки. Работа художников заслуживает отдельных слов. Всего много. Это все не умаляет заслуг разработчика. Просто в определенный момент происходит подмена понятий, которая, в первую очередь, выгодна именно маркетинговому отделу, людям, которые занимаются продвижением проекта. Журналисты все заглатывают, а мы читаем про «новое слово в искусстве». Но это, нормально, наверное. Идет какой-то творческий поиск. Я без особой рефлексии на это смотрю. Идет нормальный процесс становления, взросления индустрии как некой самостоятельной отрасли развлечений. И, возможно, индустрии не только развлекательной, создающей не только ремесленные продукты.

АЩ: Но процесс-то становления идет уже лет эдак 35.

АБ: Тридцать лет, я считаю, для такого развития, настолько бурного – это очень малый срок. Я почему с кинематографом параллели пытаюсь проводить. Техно-



Играми Grashopper Manufacture очень удобно иллюстрировать материалы, посвященные exploitation.

логический процесс в кинематографе и вообще каноны, жанры, драматургия – у него огромный бэкграунд, на котором можно базироваться. И то, у них это заняло нормально времени на формирование того кинематографа, который мы привыкли видеть.

АЩ: Понятно, что сначала это был аттракцион с приездом поезда.

АЛ: Потом это была копия театра. И только потом это было кино.

АБ: А здесь, простите, тебе каждые пять лет нужно заново учиться делать игры, по сути. С изменением и технологических процессов, и предпочтений аудитории, и взглядом аудитории на то, что такое актуальный гейминг, где она играет. Играет она сидя на диване, или за компом, или на остановке, или едет в метро, или дрожит там. 30 лет – это вообще не срок. Еще все впереди.

АЛ: Тут есть еще один момент. В кинематографе были люди, которые двигали его от, грубо говоря, заспанного на пленку театра к чему-то новому. Лев Кулешов, который монтаж придумал. Там был Дзига Вертов, который документальное кино придумал. Там был Эйзенштейн. И все прочие. Человек, который придумал, что если мы ставим два разных плана вместе, то не только второй план обретает новый смысл, но и предыдущий, который мы уже видели и усвоили, становится другим. А игры сейчас не пытаются развивать кино, а пытаются его тупо копировать. Мы берем играем-играем, а потом тупо вставляем кусок кино. И ничего с ним нового не делаем. И к какому развитию это приведет, не понятно.

АБ: Я думаю, что оно не так активно развивается именно потому, что слишком часто меняется парадигма. Устройства ввода-вывода. Тебе дают новые кубики, тебе надо сначала научиться делать из них коммерческий тип продуктов, научиться их продавать, научиться с ними работать. И вот, когда ты уже все понял и появляется какая-то возможность задуматься о чем-то другом, тут – опа! – кубики забрали и принесли новые. Давай опять учись. Но, наверное, в какой-то момент это перейдет в какую-то другую фазу – не обязательно стагнирующую. Либо изменятся средства разработки, что позволит радикально быстрее учиться работать с этими кубиками, меньше времени тратить на освоение... И я вижу, что средства разработки меняются, становятся более data driven, сокращается время на освоение инструментария, и ты быстрее



Dead Rising – одна из лучших игр, эксплуатирующих B-movies.

можешь получать результат. Соответственно, быстрее получаешь коммерческий результат, быстрее у тебя получаются возможности для развития того, что могло бы двинуть все это в сторону искусства. Ну и удлинение производственных циклов, стабилизация того, что у нас есть системы, на которые мы делаем что-то. Ну и индустрия еще очень молодая. В том смысле, что средний возраст разработчика до недавних пор был 22-25 лет. Это, мягко говоря, еще не совсем сформировавшаяся личности – назовем это так, культурным языком.

АЛ: Как бы да, что они могут нагенерить при отсутствии жизненного опыта.

АБ: Не, серьезно. Когда мне было 22, я думал, почему средний возраст поступившего на I курс ВГИКА, режиссерское отделение, – 27 лет. 27 лет – это же старичье, чего они вообще туда идут? А не просто так туда люди после тридцати идут. (смеется) И средний возраст разработчиков тоже растет. И, соответственно, опыт растет, отношение к жизни меняется. Я думаю, какой-то «золотой век» начнется лет через пять. Ну такой, настоящий. Как у взрослых! (смеется)

АЛ: С разработчиками есть и другая проблема. Как только ты добиваешься каких-то высот, становишься Хидео Кодзимой, на тебя насаждает злая Konami и требует херачить одно и то же пятьдесят тысяч раз. А когда ты ей говоришь, что вот я не хочу делать Metal Gear Solid, я хочу сделать игру про два цветочка, пестики и тычинки, тебе сразу: «Кодзима, ты умом двинулся? Иди делай Metal Gear Solid на iPhone!»

АБ: Тут и начинается exploitation. Я еще считаю, что роль игровой журналистики – как критиков – с ней тоже нужно что-то делать. Журналистика должна повзреть. Очень немногие редакторы прозрели до такого уровня, когда они перестали сравнивать игры с повествовательными медиа. Вот этот вот крик, что «Кодзима – обалденный чувак!» Он, конечно,

обалденный, но почему? «Там такой сюжет, там такие ролики красивые!» Но подожди, это же, скорее, кино, а не игра. Это кинематографические ценности. Сюжет, драма, герои. А тебе: «Ну ты что, Heavy Rain!» Но причем тут игра? Это же не игра. Это работа сценариста, образы – где-то интересные, где-то нет. Причем здесь игры? Так что с этим что-то должно произойти. Потому что до тех пор, пока мерилком искусства будет кинематографичность игры, тут, наверное, искусство и закончится.

АЛ: Игровая критика должна пройти примерно такой же путь, как и кинокритика, например, в 60-х. В Штатах в 1960 году кинокритик – это такой человек, которому колонку погоды по возрасту еще писать как-то нехорошо, но до колонки спорта он еще не дошел. Вот его ставят обозревать кино.

АБ: Это даже в The Sims подкол, кажется, до сих пор остался. Когда ты выбираешь карьеру журналиста, у тебя первый job – это videogame journalist. В этой подколке есть доля правды. Кто обычно идет работать в игровую журналистику? Тот, кому не хватает знаний, чтобы писать про политику, не хватает грамотности, чтобы писать на какие-то более строгие темы, нет технических знаний, и такие статьи тоже отпадают. Зато в игры он любит играть. Зашибись! Про графику будет писать.

АЩ: Сейчас это тоже меняется. В той же «Стране Игр» после всех перестановок средний возраст

пейсателей приближается к тридцати годам.

АЛ: Уже хорошо!

АБ: Ну вот да, в это время-то уже можно начинать что-то. Наш покойный редактор Билл Канкел (Bill Kunkel) – отец мировой игровой журналистики в принципе. Это первый редактор Electronic Games, редактор VideoGames & Computer Entertainment, а потом EGM и CGW. Вот он по совместительству был главным редактором английского сайта «Постала» – вообще всех «Посталов». Писал все пресс-релизы. А потом он умер буквально вот в конце августа. У нас ему посвящены кредиты. Вот у него в книжке Confessions of a Gaming Doctor очень много на этот счет рассказано интересного. Рекомендую всем игровым журналистам, которые хотят стать будущими Белинскими от игровой индустрии, почитать, что там написано.

АЛ: Ну и Белинского почитать тоже не помешает! С Добролюбовым.

АБ: Глядишь и с искусством как-то ситуация начнет меняться.

АЛ: Хотя надежда здесь больше на границу все-таки. Увы. На всяких Киринов Гилленов и прочие Escapist Magazine. Которые куда-то в правильном направлении движутся.

АБ: У них, конечно, сейчас есть другая проблема. Но я думаю, это тоже возрастное просто. Эта проблема – грубо говоря, попытки все обосрать. Но с иронией. Это лечится.

АЛ: Но это лучше, чем писать про «графу».



Ого! Персонаж плачет!

В ГОЛОВЕ
У... **ГЕЙБА
НЬЮЭЛЛА**



DOTA + TF2 =
MASSIVE WIN.

Основатель Valve рассказывает о своей одержимости

DOTA 2

и протестах из-за задержки *Half-Life: Episode 3*, а заодно делится мнением об Origin от EA.

Автор – Оуэн Хилл



Мы фанаты жанра, мы и сами любим в это играть.

IceFrog создал
оригинальный
мод DOTA
для Warcraft 3.

Valve удивляет регулярно. Только они успели перевести одну из своих самых популярных игр, Team Fortress 2, на модель free-2-play, как уже через месяц устроили чемпионат по Dota 2 с призом в миллион долларов.

Из-за таких вот финтов общаться с Гейбом Ньюэллом, одним из основателей компании, сплошное удовольствие – никогда не знаешь, что нового он тебе расскажет. Мы встретились с Гейбом во время чемпионата по Dota 2 и поговорили про его одержимость новой игрой компании, про Origin, соперника Steam от EA, и про то, что мотивирует его приходить каждый день на работу.

ВЫ КАК-ТО РАЗ ГОВОРИЛИ, ЧТО МОДЕЛЬ ЧАТ-ВЕ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ПОСТОЯННОМ ПРОВЕДЕНИИ ЭКСПЕРИМЕНТОВ. К DOTA 2 И COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE У ВАС ТАКОЙ ЖЕ ПОДХОД?

Именно. Например, сюда, на Gamescom, мы впервые решили привезти свой чемпионат – и для хостинга такого мероприятия пришлось много поработать над технологиями как со стороны сервера, так и со стороны клиента.

Посмотрим, как сегодня все пройдет – что-то, наверное, сможем изменить и улучшить. Потом эти изменения перенесем в другие свои игры – чтобы быть уверенными, что вопрос изучен до конца.

Если что-то хорошо работает для RTS, то как это перенести в шутер, например? Технология будет таким вот образом развиваться и попадет в Steamworks, где станет доступна нашим партнерам. А мы всегда ищем возможности облегчить жизнь клиентам и партнерам.

ЭТИМ ЧЕМПИОНАТОМ, THE INTERNATIONAL, ВЫ ХОТЕЛИ ЗАКРЕПИТЬ СТАТУС DOTA 2 КАК КИБЕРСПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ?

Мне кажется, это чемпионат будет во многом полезен нам самим, разработчикам. Да он уже оказался полезен. У нас

есть сильнейшая группа тестеров, они работали с IceFrog над оригинальной Dota.

И теперь эта группа трудится с нами над Dota 2. Мы слушаем их пожелания, подстраиваем игру под их жалобы – и в итоге тот же интерфейс, например, менялся уже раза 4-5. Он эволюционирует. Мы что-то пробуем, тестеры реагируют, и мы думаем, какие еще изменения можно внести.

Сейчас мы на той ступени разработки, где разумно послушать отзывы профессиональных игроков. И мы их учитываем: то, что мы услышим сегодня, на следующей неделе уже будет в игре. Это часть процесса разработки.

Наш следующий шаг – открыть запись на бету. Бета будет сначала по приглашениям, потом открытая, а потом и сама игра выйдет. Ну а дальше мы продолжим ее развивать.

Valve всегда так работала, и у IceFrog, кстати, такой же подход. Если сравнить Defense of the Ancients 6.47 и 6.31, то отличий будет тонна, игра постоянно эволюционировала. Так что для нас это чемпионат уже был очень ценным опытом.

РАСЦЕНИВАЕТЕ ЛИ ВЫ DEFENSE OF THE ANCIENTS КАК ЦЕЛЬНЫЙ ЖАНР, ОСОБЕННО УЧИТЫВАЯ ТУ ГОРУ КЛОНОВ, КОТОРУЮ ПОРОДИЛА ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА? СРЕДИ КЛОНОВ, КСТАТИ, LEAGUE OF LEGENDS И ГРАДУЩАЯ DOTA ОТ BLIZZARD. ЧТО ВЫ ОБ ЭТОМ ДУМАЕТЕ?

Мне очень нравится жанр экшн-RTS, мы все большие фанаты. Мы, собственно, и начали проект потому, что многим сотрудникам Valve нравилась работа IceFrog. Очень приятно было узнать, что он готов делать сиквел – особенно с учетом того, что в разработке теперь намного меньше ограничений.

Но каждый из нас фанат жанра и мы сами все эти игры любим. Поэтому нам только приятно видеть, что экшн-RTS уделяют больше внимания и что много студий над ними работает.

Вопросов у нас
намного больше,
чем ответов





Прошло 800 часов, а я все еще нуб в Dota 2.



В 2015 более
15 миллионов
зарегистрированных
игроков!

Заметка для себя:
надо научиться нормально
играть и делать деньги.

ТО ЕСТЬ ВАС НЕ СМУЩАЕТ ТО, ЧТО ПРИДЕТСЯ
СОРЕВНОВАТЬСЯ С УЖЕ ПОПУЛЯРНОЙ LEAGUE
OF LEGENDS?

Мы работаем уже много лет, и всегда существовало какое-то предубеждение, что на игровом рынке может быть лишь один победитель. Что если Quake хорошо продается, то Duke Nukem теряет деньги. Но это не так. Геймеры, которые ценят хорошие игры, хотят иметь больше продуктов, а не меньше. Так что успех другого разработчика никогда не вредит — почти всегда он, наоборот, помогает.

Если игру Zynga за два месяца попродавало 100 миллионов человек, то выигрывает от этого, по-моему, каждый разработчик. Не всем надо бросать на ринг полотенце и кричать «Мы проиграли».

НО ОТНОСИТСЯ ЛИ ЭТО К ОНЛАЙНОВЫМ ПЛАТ-
ФОРМАМ РАСПРОСТРАНЕНИЯ? НЕУЖЕЛИ ПОЯВ-
ЛЕНИЕ ORIGIN ПОМОЖЕТ ВАМ СДЕЛАТЬ ДЕНЬГИ?

Всегда есть соблазн перенести текущую ситуацию на будущее — сделать вид, что рынок всегда будет таким же, как и сейчас. Но проработав долгий срок в индустрии, я — как и все мы, сотрудники Valve — могу сказать, что успех студии определяется только ее последними продуктами. И те, кто считает, что Steam должен быть каким-то ультимативным решением всех проблем цифрового распространения, забывают, что наш рынок каждые пару-тройку лет кардинально меняется.

Выходит Wii — и в индустрии появляются новые веяния; расходятся игры в социальных сетях — и появляются какие-то другие, новые идеи. Если вы стоите на месте и не развивается, для вас нет места в будущем, вас очень быстро обойдут.

ЕА НЕДАВНО СКАЗАЛА, ЧТО У STEAM ОЧЕНЬ
ЖЕСТКИЕ УСЛОВИЯ СЕРВИСА. МОЖЕТЕ ПРО-
ЯСНИТЬ, ЧТО ОНИ ИМЕЛИ В ВИДУ?

Даже не знаю, о чем они говорили. Вообще говоря, мы делаем все, чтобы поддерживать своих партнеров, будь это EA, Ubisoft, Take-Two или любой другой разработчик на Steam. Это наша основная цель, поэтому мы и дальше будем пытаться убедить EA разместить свои игры на Steam.



Caption caption caption
caption caption

Эти ребята сделают вас
в Dota 2. Примите как факт.

Origin — это
соперник
Steam от EA.



ВЫ САМИ ПРОБОВАЛИ ORIGIN?

Я обсуждал его с сотрудниками EA и еще до начала выставки сделал себе аккаунт. Так что да, пробовал.

И КАК? ПОНРАВИЛОСЬ?

Кое-что там сделано очень неплохо, а в чем-то мне, как покупателю, хочется увидеть улучшения. Origin не слишком-то отличается от других подобных сервисов. Есть плюсы, есть минусы.

КАКОЙ ВАШ ЛИЧНЫЙ ОПЫТ С ДОТА? ВЫ САМИ
В НЕЕ ИГРАЛИ, ЛЮБИТЕ ЖАНР?

Я играл в Dota 2 часов 800. Из тех игр, что мы делали, Dota 2 сильнее всех затянула нас как геймеров. Разработчики часто устают от проекта: ты видишь все его сложности, все минусы. А сейчас мы расходимся по домам и часов до двух ночи играем во все ту же Dota 2. Так что да, я люблю эту игру. Но я даже рядом не стою с теми, кто играет на нашем чемпионате, поэтому на их матчи очень интересно посмотреть. Даже 800 часов спустя я все еще нуб в играх Dota!

КАК ДУМАЕТЕ, ПОЧЕМУ ФОРМУЛА ДОТА ТАК
УСПЕШНО СРАБОТАЛА?

В Dota 2 постоянно приходится строить планы в голове, чтобы тут же их выбрасывать и заменять. Ты всегда ожидаешь чего-то конкретного, но твой план может развалиться буквально за пять секунд.

Меня, как дизайнера, очень интригует то, как вся эта арка RPG-развития протекает за 40 минут. И очень интересно, что после матча всегда есть какое-то чувство незавершенности. Первое, что хочется после хорошего раунда — начать еще один, и после плохого желание точное такое же.

Мне кажется, геймдизайнеры могут вынести отсюда массу уроков, которые отлично подходят и для других жанров. Не важно, играете вы в MMO или в шутеры, вы всегда сможете научиться чему-то новому в Dota 2. Так что для гейм-дизайнеров это неплохая строчка в резюме.

СКОРО ЛИ МЫ НАДЕМ ШАПКИ ИЗ ДОТА В TF2?

В TF2 обязательно однажды появятся предметы по мотивам Dota. В конце ▶

Эту цитату никак
не стали комментировать
ни в Valve, ни в EA.

Мы любим ПК – и мы ценим инновации в железе.

Заметка для себя: протесты могут привести к новостям по Episode 3.

концов, это же военный симулятор шашек (смеется).

КАК ВЫ ОТНЕСЛИСЬ К ПРОТЕСТУЮЩИМ, КОТОРЫЕ СОБРАЛИСЬ У ВАШЕГО ОФИСА С ТРЕБОВАНИЕМ ВЫПУСКА HALF-LIFE: EPISODE 3?

Мы подумали, что это было очень круто! Даже не хотелось, чтобы они уходили. Мы пиццу им принесли – они только две бутылки газировки захватили, а оставаться собирались два дня. Очень приятные были люди, игры наши любят. В определенный момент какая-то другая компания в нашем здании вызвала полицию, но полицейский оказался большим фанатом Team Fortress 2. И он говорит: «Отлично вас понимаю, ребята, сейчас за своим транспарантом схожу!»

Так что да, было очень приятно их увидеть. Мы устроили им тур по офису, а потом они пошли обратно на улицу и продолжили протестовать.

ВЫ НЕ БЕЗОПЕКОТЕСЬ, ЧТО ТЕПЕРЬ И ДРУГИЕ ПРОТЕСТУЮЩИЕ МОГУТ ПОДНЯТУСЬ?

Было бы отлично. Протестующие были очень приятные, нам все понравилось.

ОНИ, ОЧЕВИДНО, СПРАШИВАЛИ ПРО EPISODE 3. МОЖЕТЕ ЧЕГО-НИБУДЬ РАССКАЗАТЬ?

Нет, рассказать нечего. Если уж даже протестующие не смогли вытянуть...

СКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК НАДО СОБРАТЬ НА ПРОТЕСТ, ЧТОБЫ ПОЯВИЛИСЬ НОВОСТИ ПО EPISODE 3?

Не знаю, но если кто-то хочет прийти, то можно проверить на практике.

СЧИТАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО STEAM ДОЛЖЕН ПРОДВИГАТЬ ПК-ПЛАТФОРМУ ТАК ЖЕ, КАК MICROSOFT И SONY ПРОДВИГАЮТ СВОИ КОНСОЛИ?

Я просто считаю, что у нас есть некая ответственность перед геймерами и разработчиками. Тяжело нести флаг всей ПК-индустрии, проще работать с потребителями и общаться с ними напрямую. Спрашивать «Вот это вам нравится? Что вот тут плохо? Как это сделать лучше?»



Так что мы стараемся решать проблемы чуть более локального характера.

Конечно, мы любим ПК, любим открытость платформы, постоянное развитие в железе. Мы бы не могли так быстро работать, если бы не было открытых интернет-клиента и хардварного клиента. Вот почему все консоли сейчас используют ПК-железо для графики.

ПЕРЕД РОЖДЕСТВОМ НА ТВ ПОСТОЯННО КРУТЯТ РЕКЛАМУ НОВЫХ ИГР. ВСЕГДА ЕСТЬ ЧТО-НИБУДЬ ДЛЯ PS3 И ДЛЯ XBOX. И БЫЛО БЫ ОЧЕНЬ ПРИЯТНО ВИДЕТЬ РОЛИКИ ОТ VALVE. МОГЛИ БЫ ПОКАЗАТЬ, НАСКОЛЬКО ХОРОШУЮ КАРТИНКУ ДАЕТ ПК И НАСКОЛЬКО БОГАТЫЙ ЗДЕСЬ ВЫБОР.

Особым успехом у нас пользуются распродажи на Steam. Они для всех удачно заканчиваются – и для покупателей, которые набирают кучи игр, и для разработчиков. На прошлой летней распродаже мы попытались создать историю вокруг мероприятия, чтобы сделать сам процесс покупки неким развлечением.

Мне кажется, в будущем мы чаще будем так делать – это помогает людям увидеть интересные продукты, которые они раньше не пробовали. Иными словами, доход для разработчиков поднимется, если сам процесс распродажи интересен пользователю.

ТО ЕСТЬ МОЖНО ЖДАТЬ НОВЫХ АКЦИЙ В ДУХЕ СБОРА КАРТОШКИ ДЛЯ PORTAL 2?

Ага, именно так. Конечно, нельзя просто повторить прошлую акцию, но тогдашнее продвижение через несколько игр одновременно было супер эффективным. И даже если вы ни одной игры из набора не купили, для вас это все равно было неким развлечением. И хотя каждый отдельный разработчик поработал над созданием контента для акции, сами фанаты тоже участвовали очень активно. Они были настолько же важной частью акции, как и разработчики, и это отличный знак.

КАК ДУМАЕТЕ, ПОЧЕМУ COUNTER-STRIKE ДО СИХ ПОР ТАК ПОПУЛЯРЕН НА STEAM?

Counter-Strike – замечательная игра, а ценность онлайнного шутера во многом определяется его экосистемой. Мы это

понимаем, и мы хотим обновить игру для всех фанатов.

Многим на консолях понравился бы Counter-Strike. Мы и раньше регулярно улучшали Counter-Strike: Source, но теперь нужно сделать большее вложение и достучаться до этих новых пользователей.

ПОЧЕМУ ДАЖЕ СЕЙЧАС, КОГДА STEAMWORKS РАБОТАЕТ НА PS3, А МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫХ ИГР ВЫХОДИТ ВСЕ БОЛЬШЕ, ВЫ ПРОДОЛЖАЕТЕ СЧИТАТЬ, ЧТО ПК ИГРАЕТ ВАЖНУЮ РОЛЬ? ПОЧЕМУ ВАМ ВСЕ ЕЩЕ ИНТЕРЕСНО БЫТЬ В ЭТОЙ СРЕДЕ?

Люди любят ПК. Компьютеров очень много и каждый человек покупает такую модель, которая нравится лично ему, а не выбирает из маленького фиксированного каталога. В прошлом году продано было 350 миллионов ПК, и экономия производства от такого масштаба огромная, поэтому можно найти очень дешевые модели.

ПЕРЕСТАЛИ ЛИ ВЫ, КАК СОЗДАТЕЛЬ MINECRAFT МАРКУС ПЕРССОН, СМОТРЕТЬ НА ЦЕНУ ПРОДУКТОВ В МАГАЗИНЕ, КОГДА VALVE СТАЛА УСПЕШНОЙ СТУДИЕЙ?

Разных людей мотивируют разные вещи, и меня больше всего заряжают те люди, с которыми я работаю. Некоторых мотивирует достижение целей, некоторых соперничество, некоторых деньги, а меня вот это.

Для меня главным всегда была возможность работать с такими людьми, которые мне нравятся и которых я уважаю. И делать что-то вместе. И чем больше становилась Valve, тем больше талантливых людей приходило в компанию, и тем сильнее становилась команда.

Например, недавно у нас начал работать Майкл Абраш – в этот день, кажется, все в компании стали чуточку умней. Или Джереми Беннетт – арт-директор мирового класса, который трудился над Кинг-Конгом. Когда он входит в комнату, все чувствуют себя чуточку лучше и чуточку сильнее хотят ходить на работу. Это меня и мотивирует.

Ветеран id, работал над Doom и Quake.



Прими выбор, Интернет!

MS и Sony миллионы тратят на рекламу консолей.

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

ПРОФАЙЛ СТУДИИ

Ninja Theory

Как амбиции, технологии, создавшие Голлума, и любовь рассказывать истории ведут вперед этого кембриджского разработчика.



1 Рыжеволосая Нарико была звездой PS3-эксклюзива Heavenly Sword, выпущенного в 2007-м. Экшн, вдохновленный «уся», стал важной ступенью в развитии технологии захвата движений актеров – которая делалась при поддержке Weta.

2 Вышедший в 2010 году Enslaved был оригинальным IP, частично основанным на древнем китайском романе «Путешествие на Запад», но события игры происходили в постапокалиптическом Манхэттене. Сценарист Алекс Гэрланд и актер Энди Серкис вместе работали над игрой.

3 Данте получит новую внешность в DmC – пятой части Devil May Cry, перезапускающей сериал.

Репутация кембриджского разработчика Ninja Theory строится на трех главных компетенциях: персонажах, сюжетных сценках и экшне. И когда Сарсом решила перезапустить *Devil May Cry* через западного разработчика, Ninja Theory была для них совершенно логичным партнером. «Издатели – люди консервативные», – говорит один из основателей студии **Тамим Антониадес**. «Они любят, когда все распределено по категориям. Мы делаем игры с видом от третьего лица и сильным сюжетом, и это нормально. Люди знают, чего ожидать».

В отличие от многих британских разработчиков, Ninja Theory пока успешно переживает сложные экономические времена – во многом благодаря решению сделать проект на чужом IP. Главный офис компании, расположенный в бизнес-центре неподалеку от футбольного поля Кембриджа, построен по принципу открытого пространства: повсюду ряды столов, и в конце каждого ряда сидит глава отдела, к которому всегда можно обратиться. Офис этот тихо кипит активностью. При этом второй отдел Ninja Theory, расположенный на другом конце холла, в соседнем крыле, выглядит абсолютно заброшенным. Все уставлено пустующими столами, а работают лишь несколько сотрудников техподдержки и Крэйг Пауэлл, «гениальный математик из Оксфорда», который создает революционную лицевую анимацию студии.

Если бы все пошло по плану, этот полупустой офис был бы полностью заполнен командой *Enslaved 2*, а в другом конце холла делался бы *DmC*. Но *Enslaved*, оригинальный IP, основанный на китайском романе, не нашел аудиторию столь широкую, как надеялись Ninja Theory и издатель Namco Bandai. Демка была плохо продумана, а неудачная маркетинговая кампания не смогла продвинуть игру за пределами Соединенного Королевства – это сыграло свою роль.

И очень жаль – хотя бы потому, что революционная технология захвата движений *Enslaved* помогла создать редчайший продукт: драматичную игру с персонажами, которым хочется сопереживать. «*Enslaved* должна была лучше продаться», – признает Антониадес. «Сейчас мы должны были собирать сиквел, доводить его до идеала и делать все то, что делают сериалы – становиться все лучше и лучше. Но ничего не получилось: мы не смогли сделать, как планировали, две команды. Пришлось остаться в маленьком составе. Зато теперь у нас появился еще один шанс с *DmC*». Никто не говорит этого вслух, но создается впечатление, что все будущее Ninja Theory зависит от их радикального переосмысления Данте.

Ninja Theory открылась в 2000-м под вывеской Just Add Monsters – это был стартап Антониадеса, **Майка Болла** и **Нины Кристенсен**. Они встретились в Sony Cambridge и основали JAM за свой собственный счет, без инвестиций со стороны. Сначала они работали из пустовавшей комнаты в доме Болла. «Это был полноценный стартап, – вспоминает Антониадес. – Даже ПК у нас были слишком слабые, чтобы работать с кодом. Все было на самом базовом уровне, страшно вспоминать».

В 2003 году, после того, как Argonaut Software приобрели JAM (Джез Сан, бывший директор Argonaut, до сих пор остается членом правления Ninja Theory), Microsoft Game Studios дала студии первый проект, драку для Xbox *Kung Fu Chaos*. Хотя компания выросла до полудюжины сотрудников, контраст в размерах разработчика и издателя все равно ощущался очень четко. «Когда Microsoft проводили проверку, они прислали 12 человек!», – вспоминает с улыбкой Кристенсен.

После банкротства Argonaut в 2004 году, Just Add Monsters прошла через выкуп компании руководством и переименовалась в Ninja Theory. Ее первой игрой стала *Heavenly Sword*, PS3-проект, вдохновленный боевиками Дальнего Востока в жанре уся.

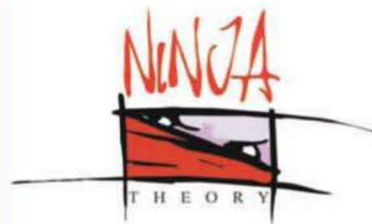
Enslaved должна была лучше продаться. Сейчас мы должны были собирать сиквел и доводить его до идеала.

«Мы решили приняться за следующий большой проект и оставить свой след в индустрии: в итоге придумали идею *Heavenly Sword* – еще до того, как существовали PS3 и Xbox 360», – объясняет Кристенсен. «Мы начали разрабатывать игру уже на мощных ПК и Майк (Болл – прим.) внимательно следил за ситуацией с консолями. Мы пытались понять, какой будет архитектура и какими

окажутся спецификации, а при этом старались делать игру в соответствии с нашим собственным видением. Непросто было найти для проекта место, на самом деле. Никто в те времена не знал, какой должна быть игра следующего поколения. Может мы были слишком амбициозными? Или, наоборот, недостаточно амбициозными? Честно, никто не знал».



Плохие продажи *Enslaved* разочаровали и разработчика, и издателя. Сиквел был заморожен.



Основана: 2004

Сотрудников: 100

Ключевые сотрудники: Тамим Антониадес (со-основатель, главный креативный ниндзя), Майк Болл (со-основатель, главный технический ниндзя), Нина Кристенсен (со-основатель, главный ниндзя по разработке), Стюарт Эддок (технический арт-директор), Алессандро Тейни (директор по визуальному арту)

URL: www.ninjatheory.com

Избранная софтография: *Kung Fu Chaos*, *Heavenly Sword*, *Enslaved*

Когда ценность проекта увидели в Sony, команда уже имела версию игры на девкитах Xbox 360: издатель понял, что игра может выгодно показать железо, и подписал контракт на PS3-эксклюзив. Сотрудничая с Weta Digital и актером Энди Серкисом – которые вместе создали Голлума в фильмах «Властелин колец» – Ninja Theory задала новую планку качества для игровой анимации персонажей. Полный захват движений от Weta (сразу и лица, и тела, с несколькими актерами в одной сцене) тоже впервые использовался в индустрии. Многие лестно высказывались в адрес разработчиков – в том числе и Джеймс Кэмерон, который тогда готовил свой «Аватар».

Но нововведения *Heavenly Sword* не помогли Ninja Theory – это очередное доказательство того, что первопроходцы часто заканчивают со стрелами (в этом случае с сюрикенами) в спине. Игра не смогла отбить свой бюджет, и Sony забросила планы на сиквел, а студия оказалась на грани закрытия. Но любовь к драматичным играм не так просто убить.

Две огромные головы гордо охраняют ресепшн Ninja Theory. Они, созданные из мягкого металла, были тут оставлены дядей Антониадеса, скульптором. Дело было шесть лет назад, а головы все еще ждут возвращения хозяина. Тем временем их успели окружить концепт-артом и фигурками из *Heavenly Sword* и *Enslaved*. Подходящие тотемы для студии, где персонажи и их мимика оказываются критически важными.

«Мы в той части игровой индустрии, которая ближе всего к кино, – говорит Болл, отвечая на вопрос про акценты компании. – Мы разрабатываем игры определенного стиля: с эмоциональ-



Ни одной коробки с пиццей не видно у бара слева – по крайней мере, не на этой стадии разработки новейшего экшна студии, DmC. Игра стала первой попыткой Ninja Theory поработать с чужим сериалом.

ной историей, с напряженным экшном». Такой подход увел Ninja Theory далеко от зоны комфорта большинства разработчиков. В один день сотрудник студии может, например, посетить показ фильма «Незнакомцы в поезде» с последующим семинаром о ракурсах камеры, а в другой – встретить в одном лифте Энди Серкиса и сценариста Алекса Гарланда.

Но голливудского блеска тут нет. Наоборот, все уютное и простое. Главная комната для встреч, например, по совместительству выполняет функцию студии для мокапа, где могут доснимать эпизоды, когда съемки в House Of Moves (*Enslaved*) или в Giant Studios (*DmC*) уже давно закончились. И в этих поздних сессиях один из сотрудников обязательно сигает по комнате в спандексе – к большой радости своих коллег. Самодельные камеры для захвата движений, расположенные в каждом из углов комнаты, стоят отнюдь не состояние. «Собрали за копейки», – радостно хвалится Кристенсен.

Если вы Давид, а не Голиаф, инновациям часто приходится идти рука об руку с бытовой смекалкой. Когда Ninja Theory увидели, что цена за аренду камеры-шлема для захвата лицевой анимации составляет несколько тысяч фунтов в день, Болл и технический арт-директор Стюарт Эдкок пошли в магазин, купили шлем для крикета и несколько вебкамер. Комплект обошелся им меньше, чем в 100 фунтов.

На создании камеры студия не остановилась – у команды и инструментарий свой собственный. Они не могли позволить себе дорогой софт Weta по работе с лицами – тамошняя система считывает расположение маркеров на лице актера и математически вычисляет, какими мускулами персонажа эту эмоцию лучше передать. И Ninja Theory решили сделать свой собственный софт.

«Мне кажется, у нас самые передовые технологии лицевой анимации – как в играх, так и в киноиндустрии», – говорит Антониадес. Чтобы соперничать с такими гигантами кино, как Weta и Digital Domain, британскому разработчику надо иметь большую храбрость.

Но Ninja Theory не собирается идти по стопам Quantic Dream (разработчика *Heavy Rain*) и строить собственную студию для захвата анимации. Вместо этого они стараются поддерживать тесные связи с Голливудом. Антониадес ездил на съемки «Восстания планеты обезьян», чтобы вживую посмотреть на постоянно развивающийся процесс мокапа в Weta, а при записи *DmC* в Giant Studios команда смогла воспользоваться всеми свежими технологиями быстро развивающегося сектора.

«Когда в Giant приходит какой-нибудь Спилберг, он хочет снимать все своим собственным способом – и для него нужно делать новые технологии», – объясняет Антониадес. «Если в год компания делает шесть фильмов, то у нее полдюжины причин развиваться и продвигать технологию вперед. Если бы у нас была своя собственная студия, мы бы ее улучшали максимум раз в году. А нынешняя маленькая студия просто помогает заполнить пробелы, если нужно провести какие-то дополнительные съемки или захватить

лицевую анимацию при озвучке».

Даже среди опытных гейм-дизайнеров, с которыми я работал, были те, кто считает, что сюжету в нашей индустрии места нет.

Несмотря на уникальный подход и внушающую уважение смелость, Ninja Theory пока не выпустила того хита, которого она заслуживает. Отчасти это объясняется известной проблемой креативных людей: студия разрывается между желанием делать что-то радикально новое и консервативными запросами рынка. И

Heavenly Sword, и *Enslaved* заслуживали сиквела, но ни одна из них не продавалась настолько хорошо, чтобы команда могла продолжить IP.

Фрустрацию Ninja Theory легко понять. *Enslaved* скрывала в себе неожиданно тонкую историю любви, но игру критиковали за излишнюю линейность и недостаточную продолжительность. Более того, в ней специально упростили акробатику, чтобы внимание заострялось на путешествии другого характера: на эмоциональной одиссее персонажей. И это решение принималось игроками неоднозначно.

«Одно только упоминание сюжета для некоторых геймеров подобно ереси – они верят, что

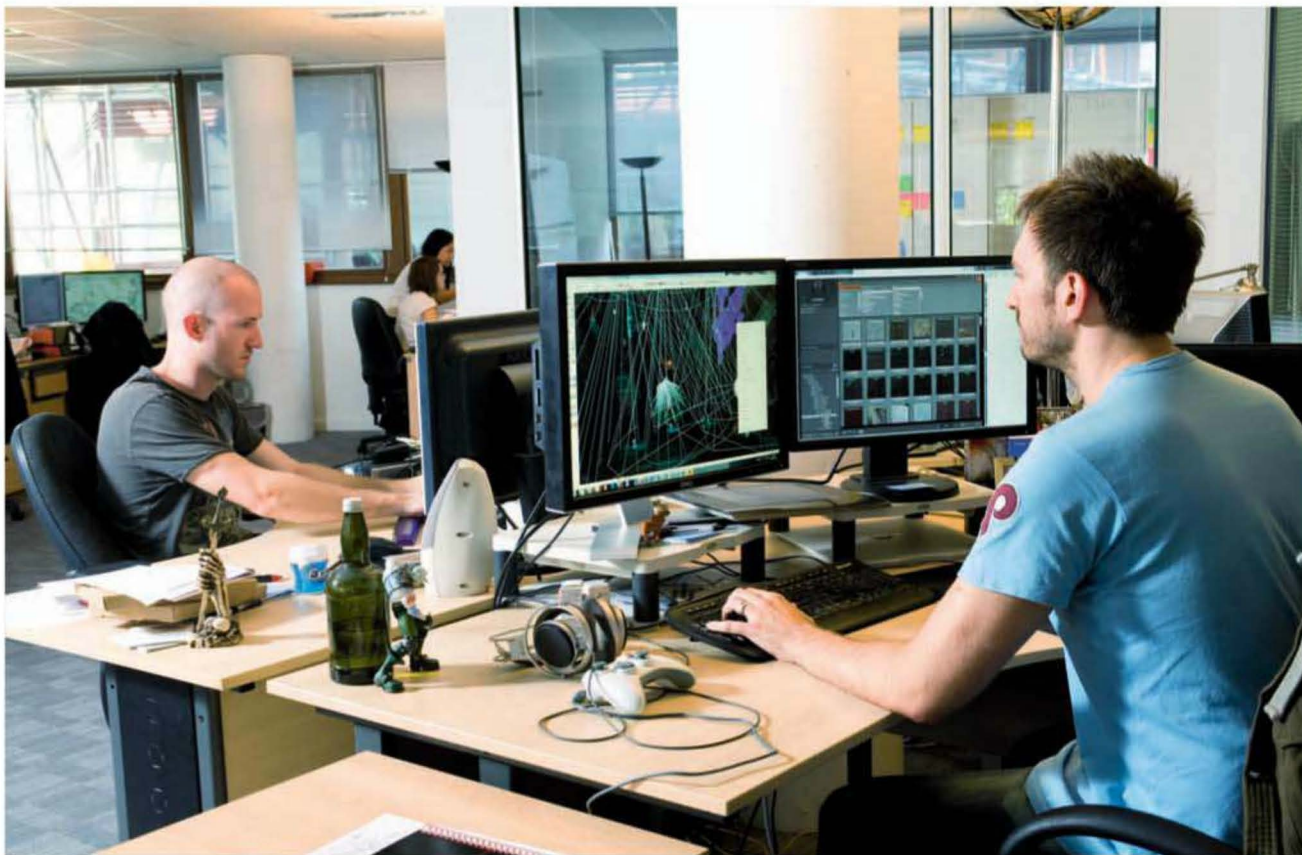
играм не нужна история, – говорит Антониадес. – Даже среди опытных гейм-дизайнеров, с которыми я работал, были те, кто считает, что сюжету в нашей индустрии места нет. Но именно такие взгляды и удерживают игровые медиа».

В мире игр-блокбастеров необычный подход Ninja Theory конфликтует с высокими ценами на диски, без которых стоимость разработки не окупить. «Я бы хотел, чтобы игры продавались по ценам DVD и вообще были бы не такими масштабными», – говорит Антониадес. А пока этого не произошло, Ninja Theory придется искать компромисс между желанием расширять границы жанра и необходимостью удовлетворять аудиторию, которая, заплатив 40 фунтов, многое ждет от геймплея.

Возможно, этим объясняется наличие у студии небольшого, но злобного сообщества ненавистников. Некоторых, кажется, раздражает желание разработчика сплотить геймплей, сюжет и персонажей. «Мне кажется, мы набираем фанатов, но появляются и маленькие группы ненавистников», – говорит Антониадес. – Меня это немного удивляет. Сначала я расстраивался, но теперь уже не переживаю. Просто смотрю как на курьезный факт».

Когда Capcom отдала перезапуск *Devil May Cry* в руки Ninja Theory, явительность геймеров достигла максимума. Первый тизер вызвал волну негативных откликов онлайн – отчасти из-за новой прически Данте, отчасти из-за страха, что «сюжетная» студия не сможет сохранить сильную боевую систему. Но пройдясь по офисам Ninja Theory, посмотрев на экраны и на концепт-арт игры (все это закрыто толстой вуалью подписки о неразглашении), понимаешь, что драматический уклон студии может идеально подойти сериалу.

Если перезапуск Данте наконец-то подарит Ninja Theory хитовую игру – как по оценкам, так и по продажам – то куда студия будет двигаться дальше? «Сейчас загадывать не беремся, – говорит Болл. – Но мне кажется, что нашу игру – какой бы она ни была и когда бы ни выходила – вы всегда сможете узнать». Настоящий успех – это не только прибыль. Успех даст этому недооцененному британскому разработчику поднять свои идеи на новый уровень и заполнить тот пустующий офис по соседству. ■



ВОПРОС-ОТВЕТ

Тамим Антониадес
со-основатель и главный
креативный ниндзя, Ninja Theory



Из трех основателей студии Тамим Антониадес — самый узнаваемый. Вкрадчивый главный креативный директор — лицо компании и самый важный ее человек. Поработав в качестве игрового программиста и дизайнера в Millennium Interactive и Sony Cambridge, он ушел, чтобы создать предшественницу Ninja Theory, Just Add Water в 2000-м. Тамим остается преданным поклонником кинематографа, хотя и говорит, что его одержимость плохими кунг-фу фильмами, к счастью, исчезла.

Каково было работать с разными издателями?

Они все очень сильно отличались. Некоторые сами активно говорят, во что хочет играть публика: проводят свои маркетинговые исследования и все вам рассказывают. Другие просто говорят: «Вы сами знаете, что делать, так что вперед». С Microsoft, например, удивительно просто работать. У них можно постоянно тестировать свою игру, причем действия игроков будут анализировать психологи — и весь фидбек вернется обратно в команду, где над ним можно работать. По-моему, это революционный подход. Я думал, что его начнут повторять во всей игровой индустрии — это же, наверное, лучший способ для издателя получить гарантию, что разработчик постоянно улуч-

шает проект. Но повторять не начали. Других издателей все еще приходится убеждать, что тестирование игры во время разработки стоит затрат.

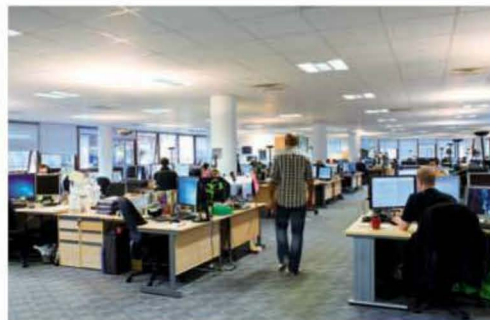
Как меняются ваши методы работы с захватом движений?

В основном мы стараемся ускорить процесс и сделать его более эффективным. Пытаемся слепить все процессы воедино: наш редактор и помощник редактора всегда наблюдают за съемками, и мы, например, захватываем движение самих камер по сцене. Это значит, что игровую камеру не придется прописывать отдельно, ее ракурсы готовы сразу после съемки. Получается быстрее и, наверное, чуть-чуть дешевле.

От DmC теперь зависит весь успех Ninja Theory?

Мне кажется, от каждой игры зависит успех. От Kung Fu Chaos зависел. Если бы мы не подписались на тот проект, мы бы закрылись. Если бы не выпустили его в срок, тоже бы закрылись. С Heavenly Sword аналогичная история. Argonaut, которые нами владели, закрылись во время разработки, и было лишь два месяца, чтобы подписать контракт — иначе бы у нас кончились деньги. Heavenly Sword не оказался прибыльным, Sony не захотела сиквел и мы остались без проекта.

У нас был эксклюзивный контракт, и мы не могли сделать проект, которым не владели бы Sony. Это была очень плохая ситуация и мы чуть опять не потеряли компанию. Но потом запустили Enslaved и начали DmC (еще во время разработки Enslaved), так что теперь все были более-менее спокойно. Сейчас все получше, но один плохой проект все равно может убить разработчика. Запросто.



Переговорная на первом этаже выходит окнами на футбольное поле Кембриджа. По совместительству комнату можно использовать как VIP-трибуну для разработчиков, любящих футбол.

манифест:
разработчики против
издателей

Дэвид Брэйбен

основатель Frontier developments

Роджер Уокден

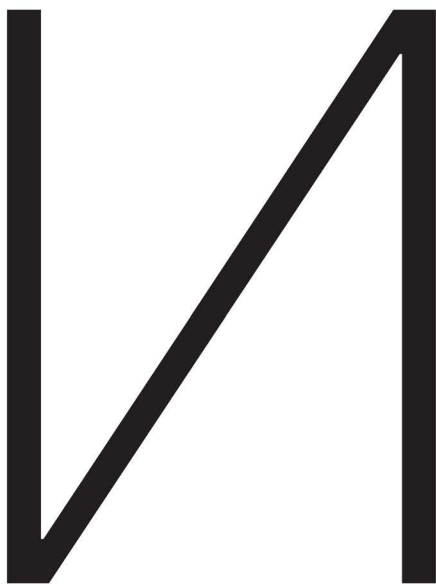
старший директор развития бизнеса, EA Partners

Бен Борд

менеджер по работе с европейскими разработчиками, Microsoft

как современная революция в игровой индустрии меняет
отношения между создателями и распространителями





гровая индустрия никогда не стояла на месте, но сейчас перемены кажутся особо стремительными. Новые платформы, новые рынки, новые аудитории и новые интерфейсы создали мир самиздата и итеративной разработки, больших бюджетов и свежих возможностей. Такие всеобъемлющие перемены не могут не повлиять на отношения между разработчиками и издателями.

Сегодня мы пригласили трех профессионалов с абсолютно разным опытом работы в индустрии. Идущую революцию мы обсудим с **Беном Бордом** из Microsoft, одним из управленцев отдела отношений с европейскими разработчиками Xbox 360; **Роджером Уокденем**, старшим директором развития бизнеса EA Partners; и **Дэвидом Брэйбенем**, основателем Frontier Developments, одного из крупнейших независимых разработчиков в Европе. Начнем с обсуждения проблемы, которая лежит в самом сердце игростроя.

Какие условия нужны разработчикам, чтобы свободно творить?

Дэвид Брэйбен: Нам нужны креативные кадры и возможность свободно управлять своей работой. Над *LostWinds* мы настолько усердно трудились отчасти, конечно, из-за короткого цикла разработки, но отчасти и оттого, что у нас был полный контроль над процессом. Ощущение власти очень приятное. Мы смогли без проблем воплотить в жизнь все, что задумывали.

Я, среди прочего, рьяно верю в ценность прототипов. Но когда мы делаем прототип для издателя, часто приходится прихорашивать его, приводить в достойный вид – а на это уходит время и деньги. С Microsoft прототипы полировать не приходится. Мы не пытаемся сделать что-то красивое, просто передаем суть геймплея. Как раз так мы и работали с *LostWinds* – и, по-моему, получилось замечательно. Вот что в первую очередь изменилось за последние годы для разработчиков. Лет пять назад

мы не могли бы сделать прототип. Нам бы обязательно сказали, что все некрасиво и все надо переделывать. Но ведь прототипы для того и делаются, чтобы доказать, что однажды игра сможет быть и красивой, и интересной и вообще прекрасной.

Бен Борд: И для Kinect такой подход отлично подходит, по-моему. Нам главное проверить саму механику, попробовать интерфейс, понять, хорошо ли играется. Проблема-то обычно в том, что заранее не угадаешь, интересным получится задуманный геймплей или скучным.

ДБ: Проблем тут страшная куча, но это самое интересное, это креативная сторона разработки. По-моему, прототипы стоит делать не только в мелких играх, но и в масштабных – просто чтобы быть уверенным в геймплее. Думаю, в каких-нибудь шутерах прототипы встречаются редко – они ведь все друг на друга похожи.

Роджер Уокден: На самом деле мы в EA поняли, что даже шутеры логично делить на разные группы. Например, *Crysis 2* – это научная фантастика, *Medal of Honor* – жесткий военный шутер, а в *Battlefield* есть разнообразный транспорт. У каждого FPS свои уникальные фишки, и мы, как издатель, должны направлять разные команды, чтобы все вместе они правильно покрывали игровой рынок – это и есть цель EA. И такое партнерство не навязать насильно. Оно должно развиваться постепенно и работать на пользу обеим сторонам. Приведу пример: на встречах разработчики часто начинают с фразы: «Вы главное скажите, что нужно EA». Пожалуйста, не задавайте такого вопроса! Если я отвечу, то получу сотню идей – но все они будут по той игре, которая у меня лично в голове. А мне это не нужно. Мне нужно знать, что у вас есть желание и талант сделать игру, которая сможет соревноваться с гигантами вроде *Battlefield* и *FIFA* – и тогда можно будет уже думать, как ее продать издательскому отделу. Это моя роль. Многие студии разваливаются на части, так и не собрав достойный проект, но когда получается что-то достойное, мне это видеть очень радостно.

ДБ: Возьмем ту же нашу *LostWings*, как бы мы ее смогли выпустить через большого издателя? У нас не было демки, но через три месяца мы собрали финальную версию. Учитывая скорость, с которой создавался проект, постоянно держать в курсе все стороны было просто невозможно. В конце концов, все должно сводиться к доверию. Если даже ваша демка некрасивая, но отлично играется, вы все равно можете сделать превосходный коммерческий продукт.

РУ: Это совершенно естественная позиция для разработчика: вы, ребята, всегда открыты для сотрудничества и всем понятно, какие у вас цели. Но встречаются и команды, которые не могут донести свои идеи до издателя вроде EA – и это каждый раз очень неприятно. На конференции Develop, например, я общался с людьми, которые даже не принесли с собой материалы по игре, подумав, что меня она не заинтересует. А я им отвечал: «Конечно, мне интересно – это же моя работа!». Грустно, что у людей складывается такое мнение – но



Слева направо:
Роджер Уокден,
Дэвид Брэйбен и Бэн Борд.

я понимаю, откуда оно берется. Начать новый проект очень сложно, потому что планка качества высокая, а для разработки нужно собрать, бывает, десятки миллионов долларов. Каждое из решений очень серьезно взвешивается. У меня есть, как я его называю, тест супа. Я смотрю разработчику в глаза и говорю: «Вы точно справитесь?». Сможет ли разработчик, глядя мне в лицо, сказать: «Да, конечно, Роджер»? Или он потупит взгляд и будет смотреть в свой суп? В конце концов, многое зависит от доверия. Этот бизнес завязан на людях.

ДБ: Первый проект с издателем самый сложный, потому что в нем ты задаешь уровень доверия. Мы работали с прекрасными издателями и у нас все равно были проблемы – с LucasArts, например. Но со временем становится проще.

ББ: Ты говорил, что к тебе подходили люди, не уверенные в качестве своих работ, – а ты сам их игры как оценивал? Старался подбодрить или нет?

РУ: Все работает как в реалити-шоу вроде X Factor. Пока ты не встанешь перед судьями, ты не поймешь, насколько ты хорош по сравнению с остальными. В этом вся проблема. Люди просто обязаны ко мне приходить. Может быть, они еще не готовы доказать какое-то мастерство, но это начало для отношений, и они всегда могут сделать первый шаг. Если они его не сделали, их отличная игра может уйти к другому издателю. А мне этого не нужно.

ДБ: Одна из проблем в том, что рынок постоянно меняется – и чем крупнее организация, тем сложнее в ней быстро принимать решения. Приходится убеждать много разных людей. Это настолько сложные отношения и так долго над этим надо работать, что некоторых издателей мы специально обходим стороной. У нас ограниченные силы и время, и издатель может потерять игру, просто потому, что кто-то другой принял решение быстрее.

РУ: Раньше мы от такого страдали, но теперь стараемся меняться. Сейчас мы можем организовать

мультиплатформенный релиз сразу на iOS, в Facebook, браузере и, возможно, на XBLA. EA делится как минимум на три больших отдела, и были случаи, когда мы упускали перспективную игру просто потому, что не могли разгрузить сложности внутри своей компании. Сейчас у нас с этим намного лучше; наш фокус на цифровой контент заставляет разные отделы работать вместе.

Как текущие изменения в моделях распространения игр влияют на бизнес?

ДБ: Одно из отличий между сервисами вроде Xbox Live и App Store заключается в огромном количестве контента и в том, насколько сложно его найти. В 90-х очень популярны были диски с демками, которые прилагались к журналам. И в итоге они повредили продажам – потому что положить демку на диск всегда было разумным решением, но привело все к тому, что бесплатного контента оказалось так много, что никто не хотел платить за игры. И с этим надо быть осторожным.

РУ: Что касается поиска контента, то это вечная проблема индустрии – она никуда не делась, просто изменилась слегка. Попасть на дэшборд Xbox, например, так же сложно, как и на главный прилавок в магазине. Отделу маркетинга приходится попотеть. И разработчики часто забывают о таких вещах, когда отправляются в бурный мир самиздата. Легко забыть, что для выпуска успешного самиздата нужно на самом деле успешно издать игру! А разработчик обычно к такому не готов. Многие, кто пошел по пути самиздата два-три года назад, сейчас уже бросили эту затею.

ДБ: Мы самостоятельно издали LostWinds, и пришлось очень стараться, чтобы наша игра была на слуху в США – мы физически путешествовали по стране и следили, что про нас писались статьи. Но это работа непростая, и мы ее только начали. Microsoft в этом помогает – она не дает вашему голосу затеряться в общем шуме.

МАНИФЕСТ

“Попасть на дэшборд Xbox, например, так же сложно, как и на главный прилавок в магазине.”

Роджер Уокден

ПУ: Это непростой путь для разработчика. Нужно оценивать, готовы ли вы ограничить потенциальный объем ради дохода или, например, потерять в марже, но получить возможность торговать на нескольких платформах. Я постоянно вижу, как разработчикам приходится делать такой выбор. И это непросто. На какую сторону встать?

ББ: RedLynx, например, ведет бизнес на куче платформ и у них с нами отличные отношения, но их новый продукт выходит эксклюзивно на WiiWare [называется MotoHeroz, – прим.]. Я им желаю удачи – уверен, игра отличная, был бы рад видеть ее на своей платформе!

ПУ: Они, по сути дела, решили испытать платформу. RedLynx и путем EA пробовали идти: работали с Chillingo над DrawRace 2, например.

ББ: Я их обожаю!

ПУ: RedLynx, наверное, выберут в итоге тот единственный путь, который им нравится больше всего. Они пробуют заниматься самиздатом, но в итоге, мне кажется, поймут, что лучше прийти к кому-то из нас!

ДБ: Каждый способ выпуска игры работает на свою аудиторию. Мы, например, строили модели, и поняли, насколько аудитория платформенного эксклюзива отличается от аудитории мультиплатформенной игры. На самом деле, у многих геймеров больше одной системы. В итоге все сводится к тому, как много об игре пишут и говорят, и насколько сильно издатель ее поддерживает. Это главное. И если у тебя нет четкого фокуса во время разработки и издания, то и в маркетинге четкого фокуса не будет. И это одна из сложностей.

ББ: Что же до отношений с разработчиками, ты мы очень любим игры от внутренних студий. Мы всем командам помогаем, но тем, кто разрабатывает только для нашей платформы, – особенно. К ним у нас особая любовь.

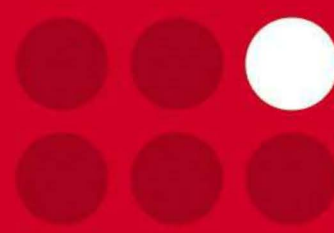
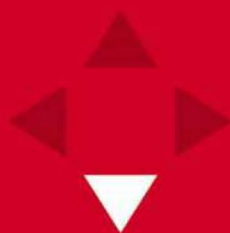
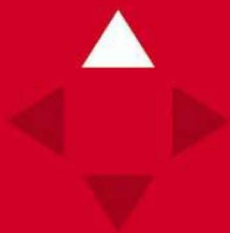
Microsoft продвигает Kinect, EA продвигает Origin. Как вы добиваетесь того, чтобы цели разработчиков совпадали с целями издателя?

ББ: Я прежде всего сотрудник Microsoft, но меня честно впечатляют технологии Kinect. И главное, Kinect позволяет создать новый геймплей, это для нас очень важно. Даже когда Дэвид, например, рассказывает о Disneyland Adventures, он главный упор делает на то, что в игре надо исследовать что-то новое. Это то, ради чего мы утром встаем с кровати. Kinect очень интересная технология, она запросто приводит людей в восторг – на этом и основана наша стратегия. Я вижу, что и разработчики довольны –

как возможностями в дизайне, так и технической начинкой. Игры от внутренних студий на Kinect были феноменально успешными, да и сама платформа была успешной. Это наглядно показывает, что мы все делали правильно и что технология действительно интересна миру. А значит и издателей она привлекает, они видят новый рынок.

ДБ: Мы только начинаем присматриваться к Kinect, и в нем очень много всего интересного. Например, потрясающее распознавание голоса, которое раньше использовалось только в дополнение. Очень интересно, куда все это может завести в геймдизайне. Тачскрины на iPad и Android – еще одна отличная технология. Каждый год мы видим феноменальные инновации в индустрии. Много лет мы оттачивали работу традиционного контроллера, и даже его игроки принимали в штыки – переходить с мышки и клавиатуры многим тогда не хотелось. Мы всегда движемся вперед, но старое никуда не исчезает. В начале E3-конференции Microsoft, например, была Call of Duty – такая же хардкорная, как и раньше, никуда уходить не собирается. И игры вроде CoD и Battlefield отлично продаются. Жаль только, что такая огромная часть бюджета уходит на такую маленькую аудиторию. А ведь есть пространство для кучи других проектов вроде Disneyland и Limbo – и это одна из моих любимых игр в году, наверное. Давайте делать такого больше! Господи, меня за такие реплики убьют! Я люблю шутеры, но мне, как геймеру, надоедает одинаковый геймплей. Хотя некоторые новшества того же Battlefield, по-моему, замечательные. И мы должны ценить все новое в индустрии, не выпускать одни и те же игры с новой графикой. Я восхищаюсь всем новым.

ПУ: Надеемся, что мы в EA сможем по-новому сотрудничать с разработчиками, и что в итоге мы будем выпускать и такие игры, о которых мы сегодня говорим. Через нас разработчик может получить доступ к пользовательской базе EA и работать с геймерами напрямую, причем сразу на нескольких платформах. С Origin мы пытаемся найти новые пути распространения и создать сообщество геймеров, которые будут находить интересные продукты и помогать их осветить – причем таким продуктом может владеть и сам разработчик, не обязательно EA. Хотя EA готова трудиться как партнер – это повышает шансы довести игру до релиза через нашего издателя. Мне кажется, это будет начало чего-то нового. Чего-то, что мы не видели раньше. ■



Д

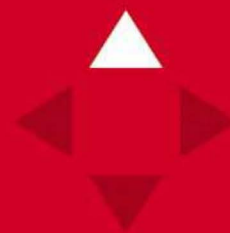
А

З

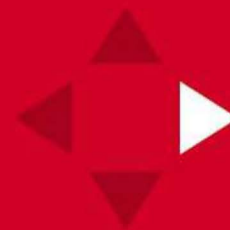
Д



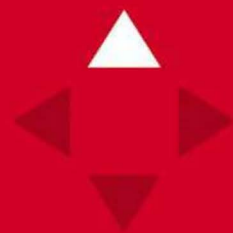
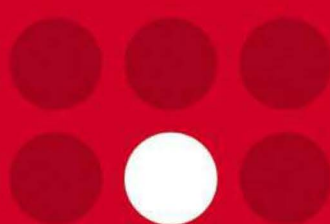
Драгоценная часть игровой культуры,



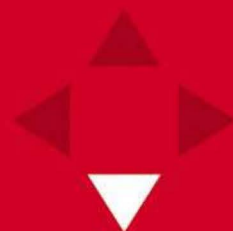
на владение игрой –



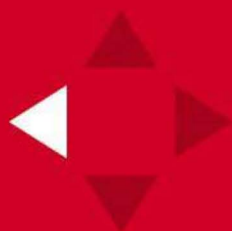
ДА ЗДРАВСТВУЮТ ЧИТЫ



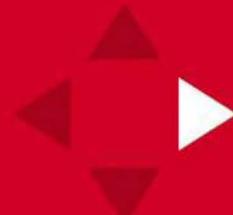
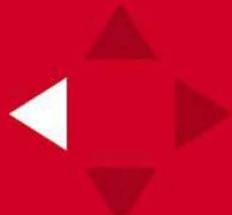
Р А В С Т В У Ю Т



которая для многих равнозначна праву



читы, – в упадке. Или нет?



с

EDGE

141



Наше поколение видело

такие перепады температур в игровой индустрии, которые геймерам прошлого и не снились; повсюду мерещится выжженная земля. И процесс ускоряется. Рожденные в 2011-м вряд ли купят игру в коробке. Они, наверное, не увидят аптечек и даже (это невероятно, да) не застанут выход нового сайд-скроллера на Dreamcast. Но уж читы-то обаяны жить вечно?

Наслушавшись страшилок о будущем читов, понимаешь, что коды стали этакой фамильной ценностью, которую игроки-старожилы готовы защищать до последнего. Это символ потерянной близости между игроком и разработчиком; символ полного обладания игрой и абсолютного права делать с ней все, что захочешь; символ простых времен, когда все хотели одного и того же.

А причин бояться за будущее читов хватает. На консолях все важнее становится мультиплеер, где модерация идет в реальном времени. Трофеи и достижения, привязанные к каждому часу, главе и фрагу игры, стали главной валютой консольного рынка. Мышление современного геймера строится на gamerscore: прогресс должен быть заслуженным, диктует он, поэтому читы – чуть ли не воровство. В довершение всего DLC налепили на виртуальные бонусы реальный

ценник – и теперь идея бесплатных модификаций выглядит слегка старомодной.

Началось все, конечно, с ПК, где разработчики ММО с их масштабными и хрупкими экономиками превратили слово «читер» в ругательство. Для виртуальных торговцев и мега-корпораций, которые даже время превращают в деньги, это полноправный вердикт. Игры стали сервисом, и вся та статистика, с которой раньше мухлевали читы, закрыта теперь в онлайн-сейфах.

Под заголовком «смерть читов» такие слова смотрятся, конечно, замечательно, но они никак не помогут нам описать – и уж тем более решить – проблему читов в современных играх. Да и в чем вообще проблема? В том, что издатели и разработчики убивают важную часть гейминга – возможность вскрыть игру и переписать ее правила? Или в том, что геймеры хотят реалий современного рынка? Иными словами, действительно ли с современными играми что-то не так?

«Любовь игроков к читам – это тема сложная, тут нет места для черных и белых красок», – говорит продюсер Ruffian Games Джеймс Коуп, «В разработке каждая мелочь стоит денег, и игроки сами знают, на что ценно тратить время, а на что нет. Неприятно, но у меня нет



НАВЕРХУ: Трейнер для GTAIV дает менять, среди прочего, погодные условия.
ПО ЦЕНТРУ: Дебаг-режим Deus Ex: Human Revolution открывает меню выбора карт – а там можно быстро прыгать между локациями.
ВНИЗУ: В Colin McRae Rally 2 был чит, добавляющий машинам огромные колеса как у монстр-траков – и с ними можно запросто проезжаться по врагам.

ДА ЗДРАВСТВУЮТ ЧИТЫ

единого ответа: каждый проект надо оценивать по своим критериям. Например, разница между читерством в одиночной игре и в многопользовательской огромная, и работать с ними надо совершенно по-разному».

Ветеран обеих частей Crackdown, Коуп, не хуже других понимает, каково работать с игровым отделом Microsoft: с Xbox 360 и со всем, что окружает консоль. Любители читов уже из-за этого могут записать Коупа в стан своих врагов. Его Crackdown – это классический пример гонки за ачивментами. Игра была первопроходцем как в DLC, так и в мультиплеере через Live. Это ультимативный продукт той экосистемы, которую многие винят в смерти читов. Но это и ультимативная игра для читеров. Ты проходишь миссии в том ритме и в том порядке, в котором хочешь, растаптывая все на своем пути – кажется, игра собрана из тех самых старомодных чит-кодов, и каждый включен с самого начала.

Но такая свобода не обходится дешево, как объясняет Коуп: «В Crackdown мы дважды бесплатно раздавали «Ключи к городу» – это такой DLC с читками, по сути дела. Но создание аддона не дешево обошлось. Мы не думали о проблемах расценок и о правах на интеллектуальную собственность, а просто попытались понять, что игрокам понравится и что для них будет ценно. А после этого мы уже принимали решения».

В обеих частях мы хотели показать игрокам как можно больше контента. Большинство не проходят игры до конца и не расквашиваются до высоких уровней – это факт. А ведь там самое интересное. Очень уж хотелось дать людям поиграть за супер-сильного агента, вот мы и придумали «Ключи к городу».

Только отделу контроля качества работы досталось много: все нужно было испытывать на разных настройках и с разными читками. Сразу после своего выхода «Ключи к городу» породили кучу багов, и пришлось проводить дополнительную работу над ошибками уже с готовой версией. Даже после всех наших проверок «Ключи» вышли с таким глюком, который у некоторых стирал сейвы – а проблемы хуже и придумать нельзя. Мы быстро все починили, но было страшно».

Благодаря дотошному контролю качества мы часто позволяем себе забывать, что нынешние игры хаотичней, чем любой проект прошлого, что они переполнены стихийными силами. Эти силы могут действовать на физику, на прогресс прохождения игры и даже, как замечает Коуп, на сохранность ваших сейвов. Удовольствие от игры фатальный баг испортит намного быстрее, чем банальное отсутствие читов – и фурор от такого бага будет огромный: раздражение игроков перейдет в насмешки, троллинг и тыканья пальцем.



КАК ЭТО ЧАСТО БЫВАЕТ С

теориями игровых заговоров, вопрос читов сводится к их высокой цене. Даже мелких. То, что моддер может добавить парой щелчков мыши в редакторе, в процессе производства игры займет десятки, если не сотни, человеко-часов. Разработчики не могут себе позволить подписать «используйте на свой страх и риск». Но, они, конечно, способны провести контроль качества. Взгляните, например, на Red Faction: Guerrilla, Grand Theft Auto IV и Rock Band – в них ведь читы добавили, но какой ценой?

«С 2009 года мы с читками почти не работали, потому что такие фишки – веселые, но не очень важные – обычно вырезают первым делом», – объясняет менеджер по дизайну Codemasters, Мэтт Хорсмен. «На простенькие читы может уйти куча сил, особенно в контроле качества. Лучше вместо них добавить какую-то весомую фишку. Что бы вам самим хотелось видеть в Dirt 3: соревнования Джимхана или машину на воздушной подушке?»

Codemasters не понаслышке знакома со сложностями читов. Последние годы эта проблема доставила компании массу неприятностей. Студия одной из первых выпустила

платные читы в своих сериалах Colin McRae Rally и LMA Manager, и на форумах из-за этого появилось (и было стерто) немало гневных постов. Это было, прямо скажем, не лучшее решение компании.

Как вспоминает Хорсмен, «Когда я пришел в Codemasters в 2005 году, решение использовать систему бонусных кодов уже было принято. И в Colin McRae были тогда машины из желе, с воздушными подушками и всякие прочие. Это попытались монетизировать: для кодов выделили специальные телефонные номера, и решили, что такая система будет в каждой игре Codemasters. В Dirt и GRID придумали много всякого: ускорение, неуязвимость, способность расталкивать машины. А чтобы открыть эти коды, надо было позвонить по указанному номеру – с ценой где-то фунт в минуту. Или можно было зайти на сайт Codemasters и заплатить около двух фунтов. От системы в итоге избавились, потому что мы, по большому счету, ничего на ней не зарабатывали. Люди поняли, что это слишком дорого. А родителям тем более не нравилось».

Сегодня Codemasters выбирает не менее спорный, но почему-то более популярный путь: компания выпускает читы как платное дополнение. Любителям гонок от EA такая система хорошо знакома, как и фанатам BlazBlue и Magic: The Gathering, например. Лениво открывать все машины/карты/шапки/что угодно еще? Заплатите пару фунтов и этот контент (который вы уже купили) станет вашим чуть быстрее. Опять же, разработчику нужно потратить силы, чтобы обеспечить онлайн-поддержку читов и отключить соответствующие достижения и трофеи. Разумная ли выставлена цена на такие аддоны – другой вопрос.

Для консольного геймера на этом история читов и заканчивается. С точки зрения закона совершенно нормально требовать деньги за коды – если они не обещались в оригинальной игре, конечно. Так что спор у нас исключительно этический. Несогласным остается голосовать кошельком, но одним лишь бойкотом бесплатные читы не вернуть – они, скорее, просто исчезнут. На ПК, с другой стороны, их такая судьба не ждет: с покупки диска тут все только начинается.



НАВЕРХУ: Мэтт Хорсмен, менеджер по дизайну в Codemasters. ВНИЗУ: Джеймс Коуп, продюсер Crackdown, ныне работающий в Ruffian Games.



Читерство сильно изменилось на платформе, где код IDKFA (вежливая расшифровка: «ID keys, firearms and armour», менее вежливая расшифровка: «I don't know fuck all») игрокам в Doom давал практически все на свете, а широкой геймерской публике дарил драгоценный мем. Упадок традиционных кодов сделал читеров людьми трудолюбивыми, а из-за сложных причин этого упадка сами читы стали намного интересней. Открывать оружие и патроны – это хорошее дело, но в играх вроде Mass Effect, где статистика контролирует прошлое, настоящее и будущее персонажа, возможности читеров приобретают космические масштабы.

Рик «Gibbed» Лэшэритэ обрел среди ПК-геймеров статус полубога: он совместил, по сути дела, читерство и моддинг. Рик постоянно светится на форумах Facerunch и Xentax, в самом центре мира махинаций с играми. В его портфолио редактор сейвов и почти все инструменты для моддинга Mass Effect (и Mass Effect 2), открытие и воскрешение дебаг-меню Deus Ex: Human Revolution и блокировщик игровой рекламы, а также похожие изменения для известных своей неприступностью Just Cause и Far Cry 2.

«Изменяя правила, я открываю новые способы наслаждаться игрой. Мне кажется, у лучших игр на самом деле огромная реплейабилити», – говорит Лэшэритэ. «Редактор сейвов Mass Effect 2, например, я сделал, потому что хотел попробовать прохождение с разными сюжетными линиями из первой Mass Effect – у многих людей, и у меня в том числе, старые сейвы не сохранились. Приятно было видеть все те новшества, которые геймеры находили в игре – ранний диалог с Легионом, например».

Но этично ли вскрывать дизайн и вытаскивать те вещи, которые разработчики никогда не собирались показывать? «Не вижу, что здесь неэтичного», – отвечает Лэшэритэ. «Все играют по-своему, у каждого свой опыт общения с игрой».

Методы Лэшэритэ разнятся от игры к игре, но «обычно я роюсь в файлах и смотрю, что с ними можно сделать. Возможно, получится соорудить программу-трейнер или что-то похожее (см. «Призраки в машинах») – для этого надо поработать с памятью или поменять игровую логику. Обычно я сам таким не занимаюсь: это слишком грубый метод».

Если говорить простым языком, для таких махинаций изучают игровые файлы (различные архивы и тексты скриптов), создают редакторы по изменению этих файлов и потом смотрят, как на все это реагирует игровой движок. «Если ты хорошо разобрался в данных и можешь разумно их модифицировать, игра тебя понимает», – объясняет Лэшэритэ.

«Если я прохожу какую-то игру, то я, скорее всего, параллельно ее изучаю. Взять тот же Deus Ex: Human Revolution: мод на удаление рекламы я собрал минут через 20 после скачивания игры со Steam. А редактор начал строить уже после первого забега по сюжетной кампании».

Возможно, самое удивительное в работе Лэшэритэ – учитывая его желание передать игроку контроль над сюжетом, контентом, игровыми правилами и механиками – это то, насколько хорошо к нему относятся разработчики. Некоторые ему даже помогают: например, Volition, создатели Red Faction и Saints Row. Его патч для Human Revolution мирно лежит на форумах Eidos Montreal, и даже BioWare Лэшэритэ терпит, пока пользователи на него не жалуются.



ЭТОТ ФАКТ ПОМОГАЕТ

развенчать еще один миф, сложившийся вокруг читов: что, мол, разработчики слишком сильно заботятся о своем детище. Лэшэритэ, впрочем, признает, что не всем нравятся его работы. И когда мы спросили у Хорсмана, почему на форумах Codemasters запрещается говорить о читках для Fuel (разработчик Asobo оставил в игре системное и дебаговое меню), он ответил: «Такие обсуждения закрываются, наверное, чтобы банально не портить прохождение для простых геймеров. Если кто-то купил и играет в Fuel, нам не хочется, чтобы этот человек открыл меню и все разблокировал. Это полностью испортит его впечатление». Не имеет ли игрок право проходить игру любым желаемым

способом – это вопрос для другого материала, но разработчик, который будет публично права геймера ограничивать, не понравится никому.

Мы спрашиваем, не играют ли тут важную роль достижения. Ведь Fuel разрабатывался для Games for Windows Live, и через дебаговое меню запросто можно было добавить себе тысячу очков gamerscore. Так же просто это сделать и в Fallout 3, где через консоль работают все моды. Некоторые думают, что и ужасная сложность Hard Reset (ее нельзя понизить, даже в битвах с особенно неприятными боссами) нужна лишь для защиты против махинаций с достижениями Steam.

«Не знаю, будет ли нас ругать за это Microsoft», – говорит Хорсмен о возможных махинациях с достижениями. «Думаю, что нет».

Когда начинаешь следовать совету Коупа «смотреть на читы каждой игры по отдельности», приходишь к выводу, что никакого заговора нет. А если и есть, то он настолько плохо организован и исполнен (и настолько бесполезен в открытом мире ПК-гейминга), что только самые безумные разработчики стали бы принимать его всерьез. Не так уж и много игр имеет DLC-читы, и не всегда в таких играх используют жесткую DRM.

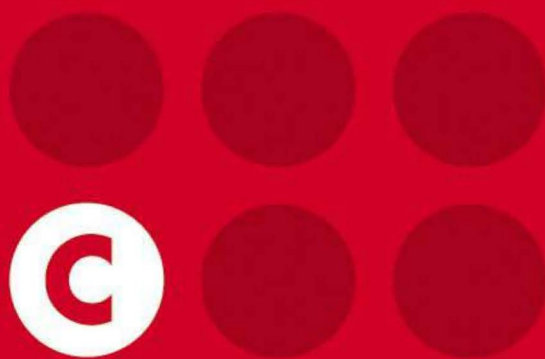
Особо приятно, что у самой крупной ветви индустрии – у компаний, которые рассылают читы по подписке – совсем мало неприятелей; и скоро вы сами в этом убедитесь. Трейнеры, о которых рассказывал Лэшэритэ, сейчас настолько распространены на ПК, что компании вроде Cheat Happens (читайте интервью с ними на следующей странице) гарантируют появление читов практически сразу после выхода игры. Если у кодов на ПК есть проблемы, то их об этом явно забыли предупредить.

А что будет дальше? Пока на наших винчестерах есть файлы с играми, читы будут существовать. Куда интересней узнать, станут ли консольщики настаивать на возвращении кодов до победного конца или же окончательно отдадутся культуре gamerscore и превратятся в ненавистников читерства. Когда на форуме Codemasters провели голосование, 34 процента опрошенных оказались готовы платить за читы, а некоторые и вовсе выступали против читерства. У этих геймеров есть новый код – и начинается он не с вверх, вверх, вниз, вниз...

ДА ЗДРАВСТВУЮТ ЧИТЫ

ПРИЗРАКИ В МАШИНЕ

Когда-то читы заполняли пустое место на скучных страницах игровых сайтов, теперь они превратились в индустрию со сложным инструментарием. Познакомьтесь с главными людьми этой индустрии.



heat Happens продает коды по таким ценам, которые многие с радостью готовы заплатить. Их трейнеры – из тех, что устанавливают в память патч на игру, висят на рабочем столе и активируют читы через горячие клавиши. Отправьтесь за таким товаром в Google, и вы найдете процветающий серый рынок, который заполняет дыру, оставленную после исчезновения официальных кодов. Здесь полно мошенников, вирусов и спамеров. Cheat Happens от них отличается, объясняет нам Крис О'Рорк и Майк Юргэлэведж.

Сложно ли в наше время сделать трейнер для игры?

Майк Юргэлэведж:

Современный создатель трейнеров должен не только быть хорошим программистом, но и уметь решать проблемы. Однажды обязательно придется разобраться с ассемблером, потому что в большинстве случаев это родной язык тех программ, которые работают в памяти – мы их пытаемся модифицировать, пока они еще работают. А вот решать специфичные для каждой игры проблемы сейчас становится все сложнее.

Сначала вы ставите игру и просто смотрите, чего в ней можно изменить. Есть ли здоровье? Патроны? Опыт? Или есть ресурсы вроде золота? Если это гонка, имеет ли смысл замедлять противников? Здесь и начинается самое веселое.



СВЕРХУ ВНИЗ: Майк Юргэлэведж основал Cheat Happens с Крисом О'Рорком.

Какие проблемы, например, надо решать?

МЮ: К играм все сложнее и сложнее делать трейнеры. Например, количество золота может храниться в закодированном виде, и найти его тогда непросто. Код, который контролирует просмотр количества золота, может компилироваться только в тот момент, когда он нужен – то есть он не будет приписан к какому-то конкретному сегменту памяти, и его опять придется искать. Многие игры сами себя сканируют и проверяют, не менялся ли их код, и в случае манипуляций вылетают или обнуляют измененную величину. Некоторые хранят данные онлайн – там, где их нельзя изменить. Некоторые создаются на специфичных движках вроде Unity 3D, которые основаны на скриптах – и это не просто исполнимые файлы, в них игровые параметры прогоняются через определенные функции, после чего их практически невозможно различить.

Чем ваши трейнеры отличаются от обычных?

МЮ: Многое можно сделать, просто поискав данные в памяти и пораскинув мозгами. Но чтобы создать полноценный трейнер с инструкциями, приятной картинкой и всяческими профессиональными функциями – для этого уже нужно иметь большой и разносторонний опыт. Если хотите собрать трейнер для игры вроде Warhammer 40,000: Space Marine, нужно обойти целую кучу проблем. Немногие могут справиться с такими программами, не выворачивая их наизнанку и не ковыряясь долгими месяцами.

Некоторые игры перегружены разнообразной защитой от пиратов – и мы, вообще говоря, ничего не имеем ни против такой защиты, ни против закодированных данных, ни против хранения информации онлайн. Но все это мешает работе тех программ, через которые мы делаем трейнеры. Разработчики, наверное, не хотели специально делать нам гадости – они просто

старались ограничивать пиратов и онлайн-читеров. Ну а искать данные и готовить внешний вид трейнера – это уже самое простое.

Вам не кажется, что официальных читов в играх стало меньше?

МЮ: Передо мной сейчас гора заметок по трейнерам, я работал с 1200 играми. И в большинстве из них не было вообще никаких читов и никаких фиш для моддеров. Официальных кодов уж точно не становится больше, это я могу с уверенностью сказать.

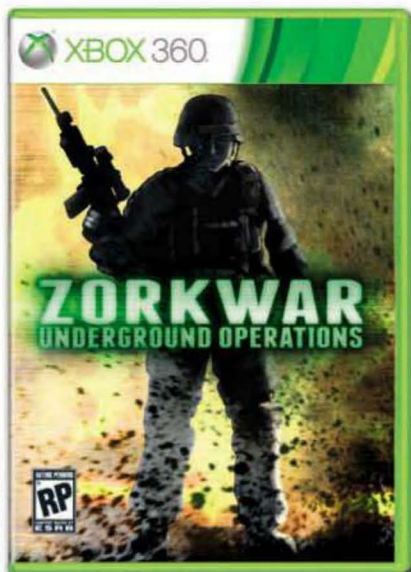
Не приходилось ли общаться с разработчиками игр из-за своих трейнеров?

Крис О'Рорк: Я получал комментарии от разработчиков и издателей, а некоторые из них часто бываю на нашем форуме. И отзывы все исключительно положительные. Они понимают, что мы просто помогаем геймерам получить больше удовольствия от их игр – а иногда и банально пройти чересчур сложный уровень. Наш софт никак не мешает онлайн-обществам и мультиплееру, не обходит никакие системы защиты, ничего такого.

МЮ: Мы попросту не работаем над многопользовательскими проектами. Нам незачем вскрывать игры вроде World of Warcraft – хотя там, конечно, много всего можно изменить... И, наконец, мы поддерживаем и понимаем разработчиков, которые используют PunkBuster, VAC и прочие системы защиты, включающаяся при выходе онлайн. Мы строго предупреждаем наших игроков не заходить в многопользовательские матчи – потому что там они напращиваются на неприятности.

Честно говоря, если мы узнаем, что наш софт хоть как-то влияет на онлайн-игру, мы готовы убрать его из оборота или что-то в нем изменить. Для StarCraft 2, например, мы сделали специальный рубильник, который мог выключить все копии нашего трейнера. К счастью, использовать его не пришлось. Так что даже такие рьяные ненавистники модов как Blizzard не имели к нам претензий.

РАССЫЛКА ТОЧКА ЗРЕНИЯ



marshdaves.com



БРАЙАН ХАУ

Вы неправильно играете

Что было бы, если бы Zork, классический текстовый квест от Infocom, вышел в рождество 2011?

Около Хорошо Укрепленного Лагеря. Вы стоите в поле тлеющих обломков перед хорошо укрепленным лагерем. К востоку, югу, северу и западу выросли невидимые стены. Рядом стоит дерево с низкими ветвями. На земле листовка.

>прочитать листовку

«Добро пожаловать в ZORKWAR», текстовый квест от второго лица с погонями, укрытиями, стрельбой и еще погонями».

>забраться на дерево

На дереве вы находите несколько видов оружия, инкрустированных драгоценными камнями. Видимо, их притащила птица-психопатка.

>взять оружие

Взяли.

>войти в лагерь

Вы на складе, вокруг разбросаны ящики и бочки. Вдруг начинает играть агрессивная техно-музыка и вооруженные до зубов

мутанты толпами вылезают из вентиляционных шахт. В вашу грудь летят пули и бомбы с кислотой.

>стрелять в мутантов

Из чего вы хотите стрелять в мутантов?

>да господи, стрелять в мутантов из ОРУЖИЯ

Что же вы сразу не сказали? Вы опоздали. Вы оседаете на землю, ваш пульс затихает и перед глазами течет что-то красное. Когда вы приходите в себя, вы стоите в поле обломков перед хорошо укрепленным лагерем.

>войти в лагерь

Вы на складе, вокруг разбросаны ящики и бочки. Вдруг начинает играть агрессивная техно-музыка и вооруженные до зубов мутанты толпами вылезают из вентиляционных шахт. В вашу грудь летят пули и бомбы с кислотой.

>спрятаться за бочкой

Эта идея уже лучше! К сожалению, бочка взрывоопасна. Вы взорвались. Хотите перейти в режим для неудачников? Хотите, неудачник?

>да

Средне Укрепленный Лагерь. Вы на складе, вокруг разбросаны ящики и бочки. На них изящные салфетки с кружевами. Вдруг начинает щебетать японская попса и средне вооруженные мутанты толпами вылезают из вентиляционных шахт. В вашу грудь летят пули и бомбы с кислотой, но вам не очень больно. Неудачник.

>спрятаться за ящиком, пока не перестанут стрелять
Наконец-то все сходится.

>встать и стрелять в мутантов из оружия
Вы плюете горячим свинцом, пока не начинают раздаваться щелчки пустого ствола.

>присесть и перезарядить оружие
Чем вы хотите перезарядить оружие?

>пирожными, гений

Вы перезарядились.

>Что? Нет! Это был сарказм

Ваши пирожки отлетают от панцирей, не причиняя урона. А эта ваша рожа с саркастической ухмылкой, кстати, уже почти слезла с черепа.

>присесть и перезарядить оружие патронами

Так бы сразу.

>встать и начать стрелять в мутантов из оружия

Ага.

>присесть и перезарядить оружие патронами

Отлично!

>и в этом вся игра, да?

Здоровье у вас все-таки убавляется...

>встать и начать стрелять в мутантов из ОРУЖИЯ

Последний мутант падает на землю и исчезает. Вы обрабатываете свои ужасные раны и замечаете большую мигающую стрелку, которая указывает на открывшуюся дверь.

>войти в дверь

Вы в лабиринте извилистых коричневых коридоров.

>север

Вы в лабиринте извилистых коричневых коридоров.

>запад

Вы в лабиринте извилистых коричневых коридоров.

>юг

Извилистые коричневые коридоры вдруг заполняют мутанты, которые начинают адскую мясорубку. Эффекты взрывов, отблесков и ранений заполняют ваше поле зрения и перекрывают мили коричневой

ленты, которая тянется в каждую сторону. Со стен спускаются новые мутанты! И – господи боже – у них с собой тактические ядерные боеголовки.

>бежать и стрелять в слепой панике

Вы бежите и стреляете во все стороны. Вокруг столько всего взрывается, что я даже не знаю, как это описать. Прорываясь через огненный хаос, вы добегаете до низкой баррикады, за

которой виднеется коридор, свободный от мутантов. Сзади по вам стреляют.

>перепрыгнуть через баррикаду

Я не понимаю слово «баррикаду».

>ТЫ САМ ЕГО ТОЛЬКО ЧТО СКАЗАЛ

Я много чего говорю.

>Хмм... Уклониться

От чего именно вы хотите уклониться?

>А от выплаты алиментов можно? ХА!

Пока вы тратите время на глупые шутки, вам в ключицу вливается враг. Вы в западню, без патронов и при смерти.

>plugh

Гулкий голос произносит: «Глупец». Вы стоите в поле тлеющих обломков перед средне укрепленным лагерем. Режим неудачника для вас, наверное, слишком сложный. Хотите переключиться на режим тряпки?

>RAGE QUIT

Брайан Хау пишет о музыке, книгах, играх и многом другом для нескольких изданий, включая Pitchfork и Paste.

РАССЫЛКА
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

marshdaves.com



СТИВЕН ПОУЛ

С рукой на кобуре

Геймификация не решит всех проблем мира, но сами игры могут этот процесс ускорить.

Делать кофе сложно. Надо перемолоть зерна до правильного состояния, утрамбовать их, подсоединить лоток к аппарату и так далее; а пока вы все это делаете, шкала терпения вашего клиента быстро опустошается. Когда эспрессо готов, вы уже забыли, что у вас заказывали, — и добавляете вспененное молоко в напиток, который должен был стать американо. Теперь надо начинать сначала. И в довершение всего, вы ужасно себя чувствуете, потому что через полчаса слушание по делу с вашим бывшим мужем, где будет выясняться, у кого останется дочь, — и опаздывать никак нельзя.

Это не реальная жизнь, это Cart Life, забагованный, но шикарный «симулятор ритейла» от Ричарда Хоффмейера. Поговорив с уличными торговцами об их жизни, Ричард совместил факты и вымысел в необычной и трогательной игре с лоу-резной черно-белой картинкой (этакая смесь Dun Darach и Canabalt), чиптюном и сокращающим гуманизмом.

В своем эгоистичном манифесте «геймификации» под названием «Реальность сломана», Джейн Макгонигал высказывает экстраординарные утверждения. «Реальность, — пишет она, — слишком простая». И поэтому нам надо заполнять ее «добровольными преградами» игр, чтобы жить было интересней. Не найти более подходящего примера обманчивой привилегии: это цифровая утопия материально обеспеченных.

Возможно, для Макгонигал реальность действительно «слишком простая», но не для Мелани, главной героини Cart Life, и не для второго персонажа игры, Андруса, который управляет газетным прилавком. Им приходится зарабатывать на жизнь по доллару за раз — постоянно думая о том, как прокормиться, как присмотреть за котом или ребенком, выдержать мрачно-давящую атмосферу городской ратуши и в конце каждого дня тревожно пометать о новой жизни в непрощающем городе.

Другое свойство реальности, если верить сумасбродной метафизике Макгонигал, заключается в том, что она «непродуктивна». Только игра вроде World of Warcraft дает ту «блаженную продуктивность», которую Макгонигал описывает как «чувство глубокого погружения в работу, приносящую очевидные и мгновенные результаты». Что ж, Мелани и Андрус в Cart Life занимаются работой, которая требует полного погружения, и производят они мгновенный результат: зарабатывают доллар или два за каждую проданную газету, чашку кофе или молока или даже хотдог; но их жизни почему-то не такие блаженные, как обещала оптимистичная реклама позднего капиталистического рабочего этики виртуального мира Макгонигал.

Но Cart Life не только мрачно осуждает условия работы современных уличных торговцев. Это еще и аутентичная игра менеджмента ресурсов и исследования, в которой тут и там разбросаны странные шуточки (уборщик в ратуше говорит о клерке: «ее желание содержать стерильное рабочее место попросту извращенно»). Она затрагивает темы дружбы, товарищества и даже любви. То, с каким воображением Хоффмейер «геймифицировал» для нашей забавы жизнь персонажей, меж тем, впечатляет. Кофе делается через игровые фрагменты в стиле WarioWare, с управле-

нием стрелками. Меж тем Андрус каждое утро должен взять новую стопку газет, сложить их и рассортировать по стойке, и для этого игрок печатает однообразные фразы, которые появляются на экране: «опять складываем», «хорошенько сложим», «теперь их будет просто достать» и тому подобное. Напишите неправильно — газета порвется и продавать ее будет уже нельзя. Эта простая механика неожиданно эффективна: когда вы печатаете мысли героя, вы лучше понимаете его стремления, присоединяетесь к его маленькому гимну надежды. Сейчас он, может быть, живет в грязном отеле на отшибе города, с котом, которого надо тайком пронести мимо ресепшна, но мы мечтаем о лучшей жизни.

Я и раньше критиковал «парадигму наема» в играх: вы часто становитесь наемным работником игрового персонажа или дизайнера, выполняняя скучные однообразные действия только для того, чтобы заработать очки, на которые покупается оборудование, и повышения, помогающие выполнять новые скучные однообразные действия. Псевдо-философы «геймификации» хотят, чтобы еще большая часть жизни походила на скучную работу. Ричард Хоффмейер, с другой стороны, сделал настоящую работу игрой — такой, которая не только интересно проходит, но и меняет ваш взгляд на реальность. Я знаю, кто в этой ситуации победитель.

Одно из успешных предсказаний Макгонигал о возможностях геймификации заявляло, что игры с широкомасштабным краудсорсингом могут помочь «положить конец бедности». Все мы знаем: если какое-нибудь новое лекарство обещает вылечить все и сразу — от стеснительности до облысения и до рака, — нас пытаются надуть. Точно так же и обещания Макгонигал о том, что геймификация смоет все болезни этого мира, воспринимаются лишь как очевидное культурное шарлатанство. Я не думаю, что Хоффмейерская Cart Life положит конец бедности, но она очень умно заставляет вас пройти долгий путь в шкуре бедняка — и у нее куда больше шансов как минимум вызвать сострадание к ущемленным. Даже целая библиотека книг, прославляющих геймификацию, такого не добьется.

Стивен Пул — автор книги Trigger Happy: The Inner Life of Videogames. Его сайт — www.stevenpoole.net

СОЗДАНИЕ
РАЗБОР ПОЛЕТОВ

КАК ДЕЛАЛИ...

Split Second: Velocity

Гонка от Black Rock Studio была великолепным дерби разрушения, но даже она не смогла удержать британского разработчика от катастрофы.



Вместо того чтобы препираться с производителями машин из-за системы повреждений, команда искала вдохновение в дизайне американских масл-каров и машин NASCAR.

EDGE

Издатель: Disney Interactive
Разработчик: Black Rock Studios
Формат: 360, PC, PS3
Страна происхождения: Великобритания
Дата релиза: май 2010

Большинство гоночных игр с головой уходят в автомобильную порнографию. Солнце блестит на покрытии Lamborghini Gallardo LP, когда та выбивается в лидеры заезда Gran Turismo 5, рев чистых лошадиных сил раздается из-под капота Toyota AB-Flug Supra в Forza Motorsport 2. Машины Split Second сделаны не для любования и тонинга. Их тут надо взрывать.

Концептуальная и высокоскоростная аркадная гонка от Black Rock Studio вышла на рынок с яркой идеей. «Представьте, что Майкл Бей и Джерри Брукхаймер делают вместе телешоу про уличные гонки», — объясняет гейм-директор **Ник Бэйнс**. Как и следовало ожидать, игра получалась не столько про гонки, сколько про аварии. Крайне экстравагантные аварии.

Игра построена как реалити-шоу ближайшего будущего и переходит от одного сезона к другому. Лучшие гонщики-каскадеры соревнуются тут на специальных треках, начиненных пиротехникой. Довершает все это уникальная механика под названием Power Play: через нее игрок и активирует взрывные ловушки, которые в итоге уничтожают соперников и радикально перекраивают трек. Все это превращает Split Second в удивительный гибрид: две части «Смертельной гонки», одна часть «Бегущего человека».

В брайтоновской студии Black Rock решили, что экстремальных трюков много не бывает. Здания рушатся, поезда сходят с рельс и вылетают на дорогу, вертолет посылает участников пулями и ракетами. Если что-то может взорваться, загореться или столкнуться, ему найдется место в каталоге разрушений Split Second. Довольны остались все, даже издатель. По крайней мере, были довольны, пока не увидели на экране падающий самолет.

Корнями Split Second уходят в 2004 год. Тогда Black Rock были известны как Climax Racing (переименовали студию после ее покупки «Диснеем» в 2006-м). Поработав немного над гонками, команда задумала сделать новую игру с разрушениями на уровнях, Driving Storm. Дело было ранее, чем за год до анонса MotorStorm и за семь лет до выхода MotorStorm: Apocalypse — но игра от Black Rock уже тогда делала акцент на гонки в экстремальную погоду и в эпицентре природных катаклизмов.

«Основной идеей было сделать гоночную игру, где трек постоянно меняется», — вспоминает Бэйнс. «По оригинальной задумке герой



Директор по дизайну Пол Гленси (слева) работал до Split Second над Burnout и Black. Арт-директор Стив Апхилл (справа) добавляет в похожее резюме Lotus Challenge и MS Train Simulator.

попадал в самое сердце природных катаклизмов: вместе с другими гонщиками, ищущими адреналин, он отправлялся в опасные зоны — когда все нормальные люди их, наоборот, покидали». Были цунами и землетрясения, и даже вулкан вырос на улицах Нью-Йорка. Как оказалось, одновременно такую идею предлагали разным издателям сразу несколько разработчиков. «360 и PS3 вот-вот должны были запуститься, и железо находилось как раз на том уровне, чтобы обработать такие разрушения».

О Driving Storm на время забыли, но концепция вновь всплыла в 2007-м, когда новый владелец студии, Disney, искал вместе с Black Rock идею для новой гонки. Хотя издатель с сомнением отнесся к главной теме игры, природным

катаклизмам (Disney боялся, что очередной ураган вроде Катрины может помешать релизу), но идея разрушаемых, интерактивных треков из Driving Storm всем понравилась.

«Disney хотел уйти от образа компании, которая занимается только феями и эльфами», — говорит директор по дизайну Split Second **Пол Гленси**. «У них было желание выйти на мальчуковый рынок, и

Black Rock для этого идеально подходила».

Из такой идеи и выросла Split Second, сперва получившая более прозаичное название Race Against The World. Это была аркадная гонка, в которой взорвать трек оказывалось важнее, чем сменить передачу. Игроки разъезжали по специальным дорогам со спрятанной взрывчаткой и зарабатывали очки Power Play за дрифтинг, драфтинг и прыжки. Когда шкала заполнялась, можно было использовать ловушки — от грузовиков, опрокидывающих на трек свой груз, до взрывов, от которых на дорогу валится башня авиадиспетчера. Зрелищная анимация аварий и взрывные

спецэффекты превратили каждую такую сценку в эквивалент голливудского трюка.

Игнорируя негласные правила аркадных гонок, Black Rock пыталась создать на дорогах Split Second абсолютный хаос. «В гонках главная роль обычно отводится самим машинам, — объясняет арт-директор игры **Стив Апхилл**. — Но мы хотели сделать звездой сам мир игры. Я так и указал в гиде по арт-дизайну: звезда у нас мир, а не машина. Люди играют в Split Second, чтобы увидеть, что дальше взорвется, что свалится на оппонента. Это и делает игру уникальной».

Процесс разработки часто напоминает гонку: вы разогреваете мотор, обсуждаете тактику и бешено несетесь навстречу финишной черте. В Split Second, к сожалению, все началось с серии фальстартов. Мир был критически важен для геймплея, и создание уровней стало главной заботой: треки строились до 4 месяцев каждый, а это почти вдвое дольше обычного. Команде надо было думать не только над дорогой, но и над тем, как она будет взрываться.

«Я работал над другими гонками — над Burnout, например, — и там все было очень просто, — говорит Апхилл. — Вы один раз создаете треки и больше о них не вспоминаете. У нас же арт и дизайн были плотно связаны. В большинстве игр от дизайнера приходит очень общая схема уровня, в рамках которой можно свободно строить все, что захочется. Но тут все было по-другому. Это как курица и яйцо: что должно идти первым?»

Первые полтора года разработки были процессом проб и ошибок

и некоторые прототипы треков вместе с их взрывными ловушками — включая развилку, где из тоннеля на бок выкатывался поезд — отправились в итоге на свалку. Сложность была в том, что ранним трекам попросту не хватало зрелищности. Чтобы Power Play удачно работала, ловушка должна включаться достаточно далеко от игрока — иначе он не сможет полюбоваться и среагировать, — но в то же время настолько близко, чтобы испугать и взбудоражить. В ранних версиях взрывы случались так далеко, что их еле получалось разглядеть. Не такого результата ждали.

«Мы знали, что если ничего не менять, идея зрелищной гонки не сработает, — вспоминает Апхилл. — Приходилось так продумывать Power Play, чтобы над игроком и дорогой всегда пролетали кучи мусора и осколков. Никакой ценности для геймплея это не несет, просто красочная мишура. И мы часто использовали такой подход: сама ловушка могла активироваться во многих километрах от

СОЗДАНИЕ
РАЗБОР ПОЛЕТОВ

игрока, но прямо перед своим носом он все равно видел какой-то красочный фейерверк».

Встроить такие сценки в геймплей оказалось не так просто, как думали авторы. «Чтобы сделать тот же взрыв башни, — объясняет Гленси, — приходилось работать с кучей компонентов, не связанных с самой этой башней. Нужно было расположить ловушку на довольно длинном участке дороги, чтобы игрок мог хорошо все разглядеть и иметь время на маневр — даже двигаясь на скорости в 160 миль в час. В каждой сценке мы работали с анимацией, артом и с треком вокруг ловушки. Не хотелось, чтобы игрок воспринимал взрывы как QTE, где после нажатия кнопки показывается единственный возможный результат».

Чтобы справиться с такими проблемами, команда поделилась на несколько маленьких групп: в каждой был кодер, аниматор, художник и дизайнер, и вместе они работали над одним конкретным треком и над его Power Play. По мере работы команда открывала все новые способы повысить зрелищность. «Мы многому научились, когда делали ранние треки, — говорит Бэйнс. — Например, поняли, что имеет смысл ставить резкий поворот перед самыми большими взрывами, чтобы машина игрока замедлялась. Тогда мы лучше можем оценить скорость на подходе к ловушке». Меж тем Агхилл и его команда создали минималистичный интерфейс, который полностью освобождал экран и делал упор на драматизм (Disney так понравился интерфейс, спрятанный под колесами машины, что компания его запатентовала).

Другая проблема разработчиков касалась главного элемента гонок: обгона противников и занятия первого места. В Split Second лидерство в заезде осложняло работу с Power Play. «Обычно самые большие проблемы начинались в прототипах, когда игрок вырывался вперед», — говорит Бэйнс. «Мы внезапно поняли, что если вы на первом месте, то вам нечем заняться. Перед вами нет машин, на которые можно было бы обрушить Power Play. Проблема была серьезная и в итоге мы решили оставлять после взрывов больше обломков на треке — чтобы даже лидерам гонки приходилось маневрировать между препятствиями».

В глазах многих игроков автоматическая подстройка противников под скорость игрока — грязный чит. Бэйнс же считает, что для уникального геймплея Split Second такая механика была необходима. «Когда все работает правильно, именно этот элемент делает гонки такими напряженными. Позиции постоянно меняются, вы переходите с первого на третье место, со второго — на первое. Часто игрок финиширует почти вровень с противником и только какой-нибудь взрыв помогает

ВОПРОС-ОТВЕТ

Ник Бэйнс
Гейм-директор, работавший
в Black Rock Studio



Что делает Split Second такой уникальной?

По-моему, до нас никто не работал с экшном в таких масштабах и при таких скоростях. И это самое важное. В шутерах тоже бывают эпичные моменты — и не хуже, чем у нас. Но там вы все видите от лица пехотинца. У нас на падающие дома смотришь, проносясь мимо со скоростью в несколько сотен миль в час.

Игра, кажется, никогда не замедляется. Это и было вашей целью?

Да, нам очень важно было иметь постоянную частоту кадров. Если игра замедлится, это повлияет на управление машиной, и игрок не справится с опасным треком. Сначала мы хотели сделать стабильно 60 кадров в секунду. В идеале, как нам кажется, гонка должна работать именно при 60 кадрах. Но мы быстро поняли, что придется установить планку на 30 кадрах, если мы хотим показать голливудские эффекты — при 60-ти взрывов было бы вдвое меньше. Была бы совсем другая игра.

Никаких экстремальных идей в ходе разработки не приходилось вырезать?

В какой-то момент мы захотели сделать камеру, которая трясется вместе с взрывами. Выглядела она очень круто, очень по-киношному. Но получилось слишком напряженно, пришлось убавить тряску. Если бы мы делали игровой автомат с звездами по три минуты, то такая камера отлично бы работала. А когда играешь часами, довольно быстро начинаешь утомляться!

выиграть. Такая непредсказуемость помогла сделать игру еще интереснее».

Даже разработчики из Black Rock видели иронию ситуации: вдохновленная Голливудом игра про гоночный апокалипсис готовилась выйти с логотипом Disney на обложке. Этот диссонанс стал особо заметным, когда разработчики начали делать сценку с падением самолета на одном из треков. Это был невероятный момент: толстопузый грузовой самолет падает на взлетную полосу и катится игроку навстречу, заполняя экран искрами и черным дымом.

«Я думал, что после этого потеряю работу», — говорит Агхилл со смешком, но абсолютно серьезной интонацией. «Это же Disney. Микки Маус, сказочки. А я предлагал сбросить с неба самолет». Сценка стала точкой кипения в отношениях с издателем: команда даже сделала несколько вариаций трюка, чтобы он выглядел менее радикаль-

ным. «Мы написали на всех самолетах «ГРУЗ», чтобы игрок не думал, что он взрывает живых людей», — вспоминает Гленси. В одной версии самолет покрасили в синий цвет с розовой полоской, чтобы он уж совсем не был похож на настоящий.

К счастью, когда Бэйнс в ходе ежеквартального отчета показал игру Бобу Игеру, главе The Walt Disney Co, генеральный директор лишь посмеялся над разрушениями и сказал, что беспокоиться не стоит: «Это всего лишь телешоу». Как сказал Бэйнс, «Из-за нашего сюжета игре спустили с рук намного больше, чем мы могли ожидать».

Когда Black Rock показали Split Second на E3 2009, публика подбиравла челюсти с пола именно после сценки с самолетом. Disney был уверен, что у него на руках новый хитовый IP. Начались разговоры об аттракционе по мотивам и о линейке игрушечных машинок, а издатель решил ускорить разработку и выпустить игру до начала Кубка Мира в июле. Но когда Split Second появилась на полках в один день с Red Dead Redemption и в один период с Blur (другой, совсем непохожей аркадной гонкой), она так и не увидела тех продаж, которых заслуживала.

Для Disney, который уже планировал покинуть рынок игровых консолей, неудачные продажи лишь подтвердили, что пора переключаться на новую стратегию: работать с телефонами, планшетами и приложениями для Facebook. Планы на сиквел (см. «Впрыск топлива») были без особой шумихи заброшены.

Компания анонсировала закрытие Black Rock в июле 2010-го, и многие из команды ушли на новые места: Бэйнс теперь возглавляет RoundCube Entertainment, а Агхилл стал одним из основателей ShortRound Games. Гленси уже ушел в Ubisoft Reflections, где работал над Driver: San Francisco. «Очень было жаль, — говорит Агхилл, — команда в Split Second собралась чертовски талантливая. Как говорил издатель, они умели делать чудеса».

До своего роспуска Black Rock попыталась упростить Split Second и приспособить его к новой стратегии Disney. «Мы исследовали, нельзя ли выпустить упрощенную версию, которая подошла бы для другого рынка, — говорит Бэйнс. — Но если попытаться как-то уменьшить масштабы Split Second, то получится уже совершенно другая игра». Вы же не станете просить Майкла Бея создать между персонажами интимную драму — неудивительно, что идея не взлетела. Black Rock исчезла, и нам будет ее не хватать. Но взрывная гонка студии остается неплохим прощальным подарком — особенно для тех игроков, которые видят в падающем самолете Split Second не метафору о плохих продажах, а пример удивительного волшебства видеоигр. ■



Рендеры Split Second 2 (слева) показывают высокую детализацию гонщиков – она пригодилась бы в эпизодах вне машины.



Впрыск топлива

Хотя Disney не одобрил официально новую игру, Black Rock перед закрытием готовилась к работе над сиквелом.

Во второй игре к сюжету с телешоу собирались добавить закулисную историю – она развивается за день до трансляции и дает ближе узнать гонщиков и механиков. В этот раз Black Rock хотела сделать геймплей чуть более разнообразным: игроки могли бы летать в вертолетах и даже выходить из машины, чтобы исследовать уровни пешком.

Один из ранних прототипов показал карту с электростанцией из первой игры – только на этот раз все было затоплено, и гоняться приходилось уже на лодках. А в пешеходных секциях герои должны были бы заряжать свой Power Play и не давать соперникам обезвредить взрывчатку. Иными словами, собирались вернуть взрывной геймплей прошлой игры, но с большим разнообразием. «Хотелось еще получше объяснить игрокам, зачем герой во все это ввязался. Но фокус Disney поменялся, в жанре гонок начались проблемы, и игра не получилась», – говорит Бэйнз.



На концепт-арте уровня в каньоне изображена взрывающаяся дамба. В игре все это сопровождается гулом клаксонов и падением каскада воды.

СОЗДАНИЕ
ЛЮДИ, МЕСТА, ПРЕДМЕТЫ

Места

ЗАМОК ICO

За строгой кладкой бастиона Team Ico скрывается ритм пульсирующего сердца



Рога Ико считаются дурным знаком, но для Йорды, которой нужно сбежать из замка, они не предвещают ничего плохого.

Откуда: Ico
Разработчик: Team Ico
Страна происхождения: Япония
Дата релиза: 2001

Замок Ico выглядит на удивление живописным – учитывая, что когда-то он служил тюрьмой и местом ритуального жертвоприношения детей. Баланс здесь достигается через контрасты: промозглые залы, заросшие мхом, ведут в залитые теплым солнцем сады. Атмосфера то уютная, то мрачная; то знакомая, то чужеземная. И все же, этот замок остается одной из самых целостных игровых локаций – здесь на глаза постоянно попадают уже пройденные или еще не увиденные зоны, а убедительно-прагматичная архитектура дает воображению додумать, каким целям служила для давно умерших жильцов каждая из комнат. В наши дни, когда разработчики все чаще передают сюжет через потоки аудио-дневников, особенно приятно изучать эти места, где призраки прошлого кроются в самых незаметных нюансах дизайна.

«Старые вещи одним своим потрепанным видом много о себе рассказывают – одними только трещинами и подтеками», – говорит реальный архитектор замка, креативный директор Team Ico **Фумито Уэда**. «И главное, что это разжигает фантазию. Заставляет представить, какой была история предмета».

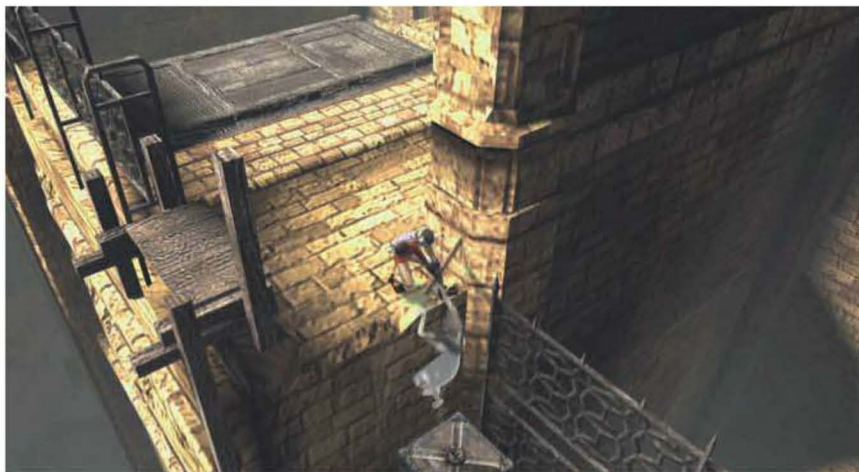
«Мне не хотелось, чтобы игрок думал об этих местах как об уровнях, созданных дизайнерами. Хотелось, чтобы люди поверили, будто замок по ту сторону экрана существовал много лет, и что строили его совершенно непонятные люди».

Легко поверить в реальность этой иллюзии. Перед нами разваленные руины замка, чье мрачное назначение до сих пор оставляет отпечаток, – но в то же время эти места навевают воспоминания о детских поездках в настоящие замки. Охватывает ностальгия, когда видишь, как герой лазает по зубцам крепостной стены и прыгает над проходами, давно окутанными морскими водами.

«Мы постарались убрать из кадра все ненужные предметы, чтобы действие умещалось в маленькое пространство», – продолжает Уэда. «Нам особенно не нравится, когда дизайнеры пытаются влихнуться в игровой мир неестественные объекты, нужные для геймплея – от всех них мы избавились».

Например, в Ico нет невидимых стен, которые обычно мешают герою упасть. А когда эти стены были нам очень нужны, мы постарались их сделать максимально убедительными».

Учитывая очевидную заботу, с которой создавался замок, удивительно слышать, что команда Уэды не изучала перед работой реальные постройки. «Все в игре было продуктом нашего воображения», – говорит он.



Ico оригинально планировалась для первой PlayStation, и переход на PS2 помог команде использовать новые технологии вроде эффекта bloom.

Главным источником вдохновения дизайнер называет работы таких художников, как француз Жерар Триньяк, который учился на архитектора.

Минималистическая музыка

Ico позволяет звукам мира нести свою эмоциональную окраску: далеко внизу морские волны разбиваются об острые скалы; от шагов мальчишки, такого маленького в огромных залах, раздается эхо; часовые механизмы, заработавшие после многих лет простоя, жалостливо поскрипывают; с насмешкой кричат птицы, которым так легко покинуть этот замок. Смесь визуальных и звуковых эффектов настолько сильно действует на игрока, что к делу подключаются и иллюзии тактильных ощущений. Выйдите из мрачных интерьеров на окрашенные в золотой цвет дворники, и вы буквально почувствуете солнечное тепло на коже.

Менее восторженные зрители посчитают одинаковые будки у ворот – которые стоят в конце длинных, высоких мостов в каждой из сторон замка – всего лишь продуктом экономии разработчиков. Но как бы вы ни относились к необходимости проходить две очень похожие локации, их симметрия отлично поддерживает реализм замка.

«Замок был создан так, чтобы игрок всегда четко понимал его структуру, – объясняет Уэда. –

«Архитектура Ico – кульминация постоянства в дизайне уровней и в гейм-дизайне. Это поиск идеального цветового баланса и идеального количества информации на экране».

Только крошасьи стены и приземленный натурализм уровней отступают от общей

идеи поиска совершенства. Отсутствие музыки, задающей тон, или какого-либо интерфейса подход разработчиков еще раз подтверждают – и в итоге рождается пространство, которое в памяти остается настолько же правдоподобным, как и любое место, посещенное в реальности – если забыть, конечно, о редких чудесах-тенях и горшках со взрывчаткой. «Замок – не просто очередной задник для игры, мы продумали его характер, – подчеркивает Уэда. – Мы подошли к нему с огромной осторожностью – чтобы Ико и Йорда не выделялись на его фоне».

Несмотря на все эти разговоры о французских художниках и реалистичной симметрии, структуру замка определяли заботы Уэды скорее о геймплее, чем об архитектуре. Для каждой новой задачки он выделял новый уровень, и путь игрока по замку планировался исходя из сложности этих уровней: команда внимательно следила, чтобы прохождение было сбалансированным.

Почти десять лет прошло с тех пор, как Уэда уложил тут последний виртуальный камень. Хотел бы создатель теперь что-нибудь изменить в своем творении? «Мне очень нравится общая схема замка, – говорит он с уверенностью. – В те времена это невозможно было сделать, но я бы хотел побольше внимания уделить детализации основного дизайна и анимации на заднем плане».

И все это Уэда еще успеет сделать – вполне буквально. События грядущей игры от Team Ico, *The Last Guardian*, тоже развиваются в загадочном замке, и в нем тоже будет герой-мальчик с компаньоном. Судя по всему, это духовный наследник Ico. А пока игра не вышла, мы рады довольствоваться видами, звуками и неуловимыми ощущениями Ico. Не часто удастся посетить остатки замка, созданного королем. ■

Разваленные руины замка навевают воспоминания о детских поездках в настоящие замки.

ЗНАНИЯ
РИМЕЙКИ

Раб ремастера

Обновленные хиты прошлого вошли в моду, но что отличает хорошие римейки от плохих и от откровенно кощунственных?

ХОРОШО ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ

HD-перевыпуск Resident Evil 4 для PS3 (как ни странно, без поддержки Move) и 360 с его обновленной детализацией, но лоу-резными текстурами, оказался неоднозначным. Да, персонажи выглядят здорово, открытые локации хороши, а экшн стал бодрей, чем раньше, но акцентируя все плюсы классического сервайвал-хоррора, HD подчеркивает и несколько некрасивых минусов. Текстуры интерьера — на дверях, стенах, мебели — выглядят грубоватыми, а текст (везде кроме инвентаря) остался нетронутым HD-обновлением. И тем не менее, эта шоколада с отрывом голов никогда не выглядела лучше.

«Все уже давно сделано», — причитает **Том Сайзмор** в «Странных днях», фильме про подсевших на виртуальную реальность и про социальную энтропию накануне 21-го века. «Всю музыку перепробовали, каждый вид правительства перепробовали, каждую чертову прическу, каждый вкус жвачки, каждый кукурузный хлопья... Как мы собираемся жить следующие тысячу лет?» Ответ становится понятен: переживать заново последние пятьдесят.

HD-римейки — самый свежий способ продавать игры прошлого по новой цене и в новой упаковке. И этим дело не ограничивается: «Многие серии живут несколько поколений, в них вложены огромные деньги и они приносят постоянный доход. Учитывая все это — и то, как много новых возможностей открыли современные онлайн-сервисы, логично видеть невероятное количество

повторных открытий, эмуляции, ремиксов и обновлений», — говорит аналитик Screen Digest **Стив Бэйли**. «HD-коллекции при таком положении вещей оказываются абсолютно разумным продуктом, особенно учитывая плохую обратную совместимость современных консолей».

Давайте попытаемся быстро пробежаться по всем играм. К концу сентября будут доступны *God Of War Collection*, *Dead Space: Extraction*, «HD Classics» *Ico* и *Shadow Of The Colossus*, *Resident Evil: Code Veronica* и четвертая часть, *Perfect Dark*, *Oddworld: Stranger's Wrath* (в составе набора Oddboxx для ПК), *Bionic Commando: Rearmed*, *God Of War: Origins Collection* (игры для PSP), *No More Heroes:*

Heroes' Paradise, *Beyond Good & Evil HD*, *Prince Of Persia Trilogy*, *Splinter Cell Trilogy* и *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*. К выходу готовятся: *House Of The Dead: Overkill – Extended Cut*, *Metal Gear Solid HD Collection*, *Halo: Combat Evolved Anniversary*, *Zone Of The Enders HD Collection*, *Silent Hill HD Collection*, *Oddworld: Stranger's Wrath* (на PS3). К тому времени, как вы это прочтете, анонсируют еще много нового.

Некоторые из этих игр неминуемо портированы лучше, чем другие. ПК-версия *Stranger's Wrath* от Just Add Water, например, была кошмарной — она

вышла в составе Oddboxx к летней распродаже на Steam, но появилась в неподобающем виде. Между тем, годы ПК-моделей и плохих портов показали, что *Resident Evil 4* нужно что-то большее, чем просто высокое разрешение и четкие текстуры (которых все равно не будет в грядущем римейке), чтобы не выглядеть при 720p хуже, чем в оригинале. И вообще, 720p в наше время считается HD? Кто вообще знает, что это теперь означает, да и кому до этого есть дело?

Знаем одного такого человека. Bluepoint Games быстро заработали себе репутацию студии, которой можно довериться в хаосе перевыпусков. Команда одна из немногих успела выпустить свой дебютный PSN-проект (*Blast Factor*) вместе с запуском самого сервиса. После этого на Bluepoint положила глаз Sony Santa Monica, которая как раз искала команду для создания HD-римейков первых двух частей *God Of War*. Третья игра готовилась к выходу в конце 2009-го (хотя

вышла в марте следующего года), а вторая появилась в конце жизненного цикла PS2 — поэтому идея была логичной как в творческом, так и в финансовом плане.

«Команда Santa Monica просто-напросто дольше бы провозилась с проектом. В больших студиях больше инерция», — объясняет президент Bluepoint, **Энди О'Нил**. «Сроки были очень жесткие, но базовый код нам дали хороший, чистый. Сразу скажу: люди ставили деньги на то, уложимся ли мы в отведенное время — но мы справились и смогли уделить достаточно внимания мелочам».

Сказать, что дьявол кроется в этих мелочах — значит приуменьшить их значимость, но даже на такую оценку некоторые критики HD-римейков скупаются. Люди недооценивают то, сколько в такие игры вложено сил, считает О'Нил.

«Проблема игровых ассетов в том, что невозможно узнать, финальная ли вам досталась версия. Люди часто вносят изменения в последний момент. Авторы, возможно, модифицировали что-то на компьютере с билдом или на локальном диске или просто сделали что-то странное, что не записалось в бэкап-копию. Поэтому мы просто берем диск, который продается в магазине, и разбираем его содержимое по кусочкам, снимаем все данные. Для *God Of War* нам дали большой виртуальный нож, которым мы вырезали весь старый рендерер, чтобы заменить его на новый».

Но это еще самое простое. У нас в журнале не хватит полос полностью описать процесс, но если коротко, дело выглядит так: PS2 не поддерживает IEEE, из-за чего на PS3 случаются фатальные ошибки, а на PS3 нет паллетирования текстур, поэтому текстуры, которые на PS2 весили 32 килобайта, теперь разрос-

Для God of War
нам дали большой
виртуальный нож,
которым
мы вырезали весь
старый рендерер.



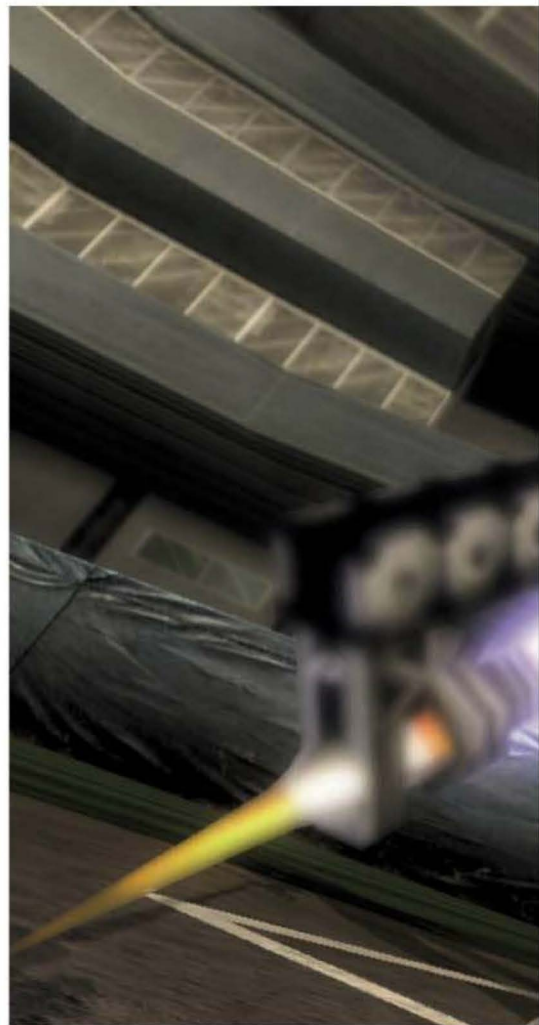
EDGE



Bluepoint исправили несколько багов и читов в HD-возрождении Shadow of the Colossus. Рيمейк с поддержкой 3DTV обещает придать новую масштабность и без того эпохальному приключению.

ЗНАНИЯ
РИМЕЙКИ

ВВЕРХУ: *Beyond Good & Evil HD* под-держивает 1080p, добавляет ачивменты и поддержку таблицы рекордов. Камеру, правда, чинить не стали. **СПРАВА:** Грядущая *Halo: CE Anniversary* даст игрокам свободно переключаться между старым движком времен Xbox и новым.



лись до 1,3 мегабайт, а читать их при этом надо с привода, который работает лишь «процентов на 10 быстрее». Среди других проблем – отсутствие исходников для сюжетных сценок с пост-обработкой; локализации на PAL с частотой 50 и 60 герц, которые занимали целый Blu-ray; недостающие шрифты.

И для работы со всем этим, говорит О'Нил, «нужно владеть кучей базовых навыков. Тут требуются, в среднем, люди с опытом работы в 15 или 16 лет. Над нашим текущим проектом (*Metal Gear Solid HD Collection*) работает два технических директора – и у них за спиной много лет работы в ассемблере. Иначе из игры получилась бы ужасная каша. Допустите одну ошибку – и все пойдет к черту».

По сравнению со следующей работой студии, коллекцией HD Classics от Team Ico, *God of War* выглядит простым. Bluepoint месяц тратит на то, чтобы взвесить все запросы на HD-римейки: они смотрят на такие факторы, как ценность для жанра, актуальность и сложность. Две недели кандидатуры *Ico* и *Shadow of the Colossus* старались обойти стороной.

«У японских разработчиков совершенно другая философия, – объясняет О'Нил. – Во-первых, они используют Linux. Так что первым делом нужно добыть его японскую версию. Да и в целом их метод работы очень необычный». Теперь в краткий список проблем входят: различия в скорости заполнения PS2 и PS3 (у PS2 выше), необходимость расшифровывать сразу две абсолютно разные игры, перевод Ico на 1080p, сложности с отображением прозрачности на PS3 и поэтапная, медлительная замена рендерера.

Технический директор **Марко Фраш** объясняет подробнее: «В случае с *God of War* у нас был код игры, его

можно было кинуть его в Windows Compiler и запустить. А *Shadow* разрабатывалась через Linux, была только одна платформа. И когда мы попытались скомпилировать код, нашлись тысячи функций ассемблера, которые просто отказались компилироваться. Игры *God of War* мы могли запустить в первый же день, с *Shadow* потребовалось больше времени».

Нельзя точно сказать, какой ответ услышали сотрудники Sony, когда они предложили добавить поддержку 3DTV к игре, работающей при ускользающих 30 кадрах в секунду – но, наверное, ответ был нецензурным. Официальная версия



Обновление графики для сериала *Metal Gear Solid* не в новинку: Хидео Кодзима уже работал с Silicon Knights над картинкой MGS: The Twin Snakes для GameCube.





No More Heroes: Heroes' Paradise доказывает, что время релиза перестало быть важным фактором при выборе римейка – во многом благодаря влиянию Nintendo Wii. Игра, вышедшая слишком поздно, чтобы называться «портом», добавила боссов и новые режимы игры.

О'Нила: «Нуу, это звучит очень интересно, но реализовать сложно: для этого надо дважды обрабатывать каждую картинку, а у нас и так железо на пределе».

«Мы начали банально сбрасывать огромное количество процессов на SPU, чтобы достаточно освободить RSX (графический чип PS3). Еще одна проблема заключалась в том, что надо было рассчитывать фокусное расстояние для определения силы эффекта – именно из-за этого параметра во многих играх не очень хорошее 3D».

Фраш соглашается: «Обычная практика – ставить фокальную точку на игрока и давать ему слайдер, через который можно усиливать эффект 3D. Но как только вы располагаете предмет близко к камере, глаза игрока не могут сфокусироваться и картинка выходит за пределы экрана».

Возвращаясь к О'Нилу: «Мы хотели, чтобы 3D шло на пользу самой игре – и создали специальную технику, которая анализирует сцену. Она смотрит, что находится близко к игроку, где стоит он сам и какова глубина в сцене. И на основе этого можно автоматически про-

считать фокальную точку, эффекты искажения и силу искажения – чтобы игрок комфортно себя чувствовал».

Результаты, добавляет он, оказываются уникальными для каждой игры: Iso из-за своих интерьеров и особенностей камеры приобретает эффект миниатюры, а *Shadow of the Colossus* делается еще более колоссальной – эпохальность, которую чувствуешь при подходе к врагу, сменяется головокружением, когда на злодея начинаешь забираться. Но если бы не агрессивный подход к истреблению багов, до такого подробного разбора игр дело бы даже не доходило.

Непросто понять, как решать проблемы проекта – и неважно, насколько малозаметным будет результат для рядового игрока. А чтобы выяснить, стоит ли эти проблемы решать вообще, Bluepoint постоянно ведет диалог с издателем и авторами оригинальной игры.

«Мы им говорим: "Нашлась такая-то проблема, ее чинить?". Мы, например, убрали некоторые баги и читы оригинальной PAL-версии *Shadow of the Colossus*, и это может расстроить фанатов. Но именно такое решение было принято: если баг может убить всю игру, мы

незаметно его исправляем. При этом каждое изменение сперва обговаривается с разработчиками оригинала».

Сделать HD-римейк «на скорую руку», получается, вообще невозможно. В неудачных портах О'Нил видит проблемы, связанные скорее с недостатком времени, бюджета или плохим анализом игры – и особенно это касается сложных платформ. И, конечно, «есть игры, где

слишком простые модели, текстуры низкого разрешения или банально плохой арт-дирекшн. Если на PS2 продукт не выглядел сногшибательно, он не начнет волшебным образом сиять на PS3».

“Мы создали специальную технику, которая анализирует сцену и автоматически просчитывает фокальную точку, эффекты и силу искажения”.



НЕБОЛЬШОЙ ДОХОД

Сколько же денег приносят римейки? Вице-президент исследовательской фирмы EEDAR, Джессе Дивинич (на картинке сверху) может лишь сказать, что денег этих «достаточно». «От римейков, мне кажется, издатель не ожидает таких же больших продаж», – говорит он. – Тут стараются работать с маленьким рынком хардкорных фанатов и тех, кто не имел нужной консоли, когда вышла старая игра. Производство дешевое, затраты на распространение низкие, а маржи высокие – почему бы издать и не исследовать такую возможность?»

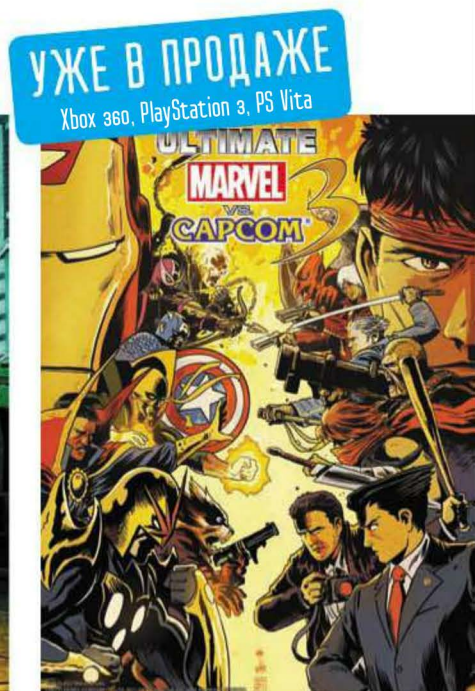


Ultimate Marvel vs. Capcom 3

ПОСЛЕ ВСЕХ ВОСТОРГОВ, СВЯЗАННЫХ С ВЫХОДОМ ДОЛГОЖДАННОГО ПРОДОЛЖЕНИЯ MARVEL VS. CAPCOM, КОМЬЮНИТИ НАДЕЯЛОСЬ НА РАЗВИТИЕ ИСТОРИИ. НО ВЫЯСНИЛОСЬ, ЧТО CAPCOM И НЕ ДУМАЕТ ДОРАБАТЫВАТЬ БАЛАНС И КАК-ТО ИСПРАВЛЯТЬ НЕДОСТАТКИ ТРЕТЬЕГО ВЫПУСКА.



Феникс Райт против такого подхода к выпуску файтингов!



Вернее, как: планирует, но точно не в виде бесплатного патча или как-то еще. Вместо этого компания представила дополненное переиздание. Вроде как, «ультимативная редакция», в которой все будет исправлено, доведено до ума и вообще мимими. Но, кхм, нет, мимими не получилось.

Я верю, что пятьдесят персонажей в файтинге – это очень круто. Но я отказываюсь верить в то, что пятьдесят совершенно разных мувлистов можно уравнивать в рамках одного баланса, предоставив каждому из бойцов возможность показать себя и одержать победу. А учитывая проблемы с балансом в оригинале, переиздание сразу вызвало недоверие – мол, ну, хватит шутить, чудес ожидать не стоит. В довершение всего, разработка «ультимативной» (звучит одновременно и жутко нелепо, и почему-то угрожающе) редакции была доверена студии 8ing. Это довольно известная японская компания, которая двадцать лет назад делала скролшутеры для аркадных автоматов, а сравнительно недавно отметилась кроссовером Tatsunoko vs. Capcom. Кроссовер-то хороший и тот, и этот, но турнирная история отсекается после первых же двух часов знакомства, а после нескольких дружеских посиделок приходится придумывать свои правила и бан-листы. Вэскера, в общем, не используем. А вместе с ним – еще десяток либо неконтролируемых и непредсказуемых, либо отчаянно беспомощных бойцов.

Обидно то, что большинство идей UMvC3, на самом деле, довольно интересные, но то ли не хватило времени, то ли желания довести их до ума. Например, появление адвоката Феникса Райта в списке – это одновременно и победа, и поражение (то есть, ну, ничья). Никто не станет спорить с тем, что этого героя любят и ценят, и что все его удары довольно точно копируют выпады в зале суда и вообще по-

6.5

ОЦЕНКА

ведение юриста. Когда первый раз видишь суперудар, в котором судья стучит молотком, или ассист Майи, удержаться от смеха просто невозможно – это и лучший фансервис, и просто забавно выглядит. Но играть-то за Феникса не так просто. А если использовать его как помощника, то очень скоро на поверхность всплывет и неблокируемый ассист, и пробивающие сквозь блок удары, и что-то вроде инфинита (мифическая запись комбо появилась в Интернете и скоропостижно потерялась в потоке информации, но память о ней осталась). Новички столкнутся с множеством сложностей: у адвоката три режима боя, надо как-то использовать улики, управление совсем неочевидное и контроля над ситуацией нет никакого. Вот и получается палка о двух концах.

Вдобавок к этому есть много мелких деталей, на которые закрываешь глаза первое время, но вскоре начинаешь лю-



то ненавидеть. Большинство локаций в UMvC3 по какой-то причине очень темные. И дело не в том, что на фоне плохо различается какой-нибудь персонаж, но в том, что самих бойцов иногда просто не видно. Хотите запутать противника? Выберите темный альтернативный костюм (например, последний у Чунь Ли – она там негритянка) и любую из темных (хотя проще было бы написать «не светлых») локаций. Это звучит как мелочная и ничтожная придирка, но никуда от этого не отвертеться – все равно рано или поздно поймут себя на мысли, что в игре есть от силы две-три арены, на которых действительно удобно сражаться, а все остальное может разве что помочь испортить зрение.

Но вернемся к фансервису. Кроссоверы нужны не столько для хорошо разбирающихся в жанре людей, сколько преданным и увлеченным ценителям выдуманных миров – будь то комиксы, видеоигры, фильмы, книги, в общем,

**КРОССОВЕРЫ НУЖНЫ НЕ СТОЛЬКО ДЛЯ
ХОРОШО РАЗБИРАЮЩИХСЯ В ЖАНРЕ ЛЮДЕЙ,
СКОЛЬКО ПРЕДАННЫМ И УВЛЕЧЕННЫМ
ЦЕНИТЕЛЯМ ВЫДУМАННЫХ МИРОВ.**



На самом деле, в игре 51 боец. Ведь есть еще режим, в котором можно играть за Галактуса!

Некоторые персонажи не помещаются на экране, другие – едва дотягивают им до колен.



не суть. Но поскольку конечный результат все-таки оказывается видеоигрой, то претензии к нему предъявляются по полной программе. Просто поразительно, как много известных (или никому неизвестных) имен удалось задействовать со стороны Marvel. Capcom представлена тоже интересно: подборка совершенно дикая. При этом есть персонажи, которые, буквально, остались за бортом. Например, ко мне несколько раз обращались люди, искренне верившие в то, что Rocket Raccoon – это герой какой-то старой игры от Capcom, только вот никак не вспомнить какой. На самом деле, конечно, это персонаж комиксов Marvel, но пример очень показательный: оригинально составленный ростер – это прекрасно, но хочется больше узнаваемых имен. Где Циклоп? Где Шэва? Мистик? Зачем там этот дурацкий новый Спенсер, если можно было бы использовать, скажем, кого-нибудь из Breath of Fire?

Используя совершенно неожиданные типажи (а не героев Onimusha или Sengoku Basara, например), можно рано или поздно упереться лбом в совсем уж поросший мхом хардкор – в Vulgus, если уж на то пошло.

Но даже если так: файтинг с неотлаженным балансом теряет ценность моментально. Никто не будет возвращаться к игре, в которой в первый же день можно найти overpowered-бойцов и десять инфинитов, бесконечных цепочек комбо. Это Marvel vs. Capcom 3 могла позволить себе «торговать лицом» и радовать в первую очередь фанатов комиксов, сейчас же ситуация другая – Capcom хочет долголетия своим играм, но делает что-то вроде подтяжки лица. Как результат – низкие продажи, низкие оценки. Не думал, что после успеха Super Street Fighter IV возможен такой результат. И очень надеюсь на то, что сложившаяся ситуация сделает будущие кроссоверы лучше, а не послужит причиной забыть про направление еще лет на десять. **СИ**



Пока версия игры для PS Vita хвастается возможностью загрузки и просмотра записи боев (функцией, которую обещали реализовать во всех Ultimate-редакциях, да так и не смогли), старшие версии получили обновление Heroes and Heralds. Что-то такое будет в Street Fighter x Tekken, только там это называется иначе. Принцип работы следующий: игроки могут использовать разного рода улучшения, чтобы усиливать выбранных персонажей. Блок про-жектайлов, более продолжительный X-Factor, и так далее.



Wizardry: Labyrinth of Lost Souls

ИСТОРИЯ WIZARDRY – ЭТО ОКЕАН ИНФОРМАЦИИ, В КОТОРОМ НЕИСКУШЕННОМУ ЧЕЛОВЕКУ СЛОЖНО ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ ДАЖЕ С ПРОВОДНИКОМ.

ТОЛЬКО
ЦИФРОВАЯ
ДИСТРИБУЦИЯ

Платформа: PlayStation 3 Жанр: role-playing Зарубежный издатель: Xseed Games Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Acquire Мультиплеер: нет Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония

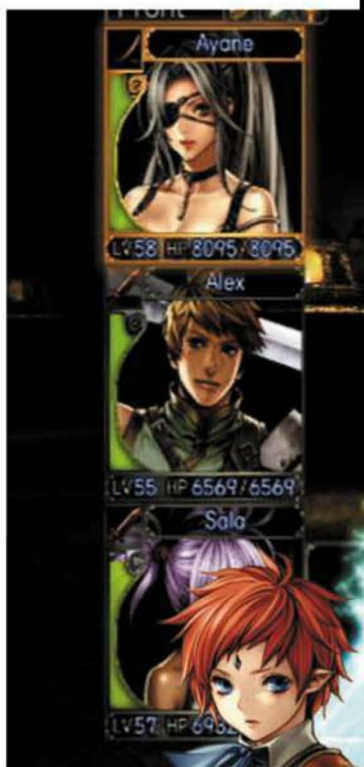


то одновременно и увлекательное приключение, и заплесневелый хардкор, при виде которого принято морщить нос и фыркать. Причем последние годы этот хардкор пользовался нешуточной популярностью в Японии, и истосковавшимся по стародавним челленджам игрокам западного мира оставалось только кусать локти. Labyrinth of Lost Souls появился в европейском PSN совершенно внезапно, и это стало одним из самых неожиданных открытий 2011 года.

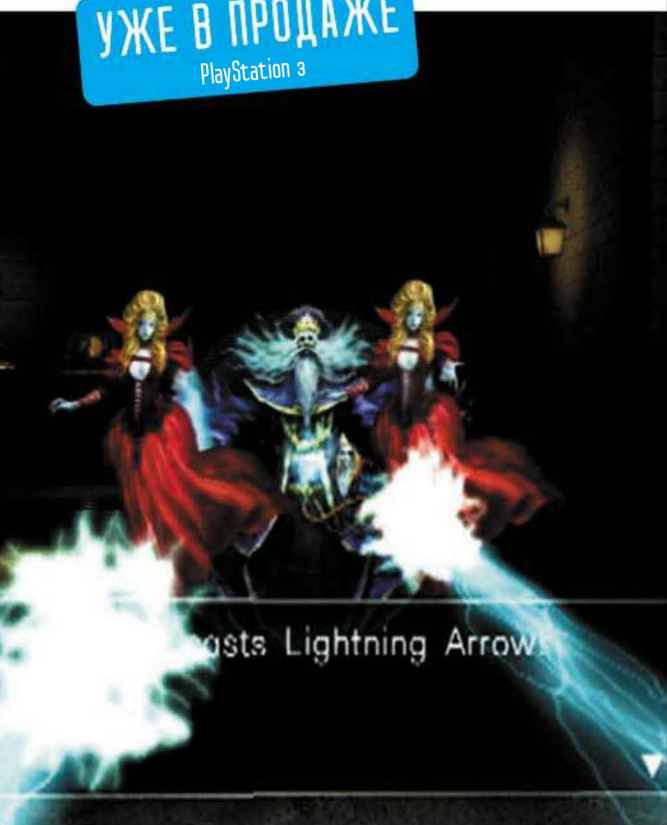
Что такое Wizardry? Это dungeon crawler в чистом виде: игроки создают персонажа по всем RPG-канонам, набирают команду из магов, воинов, лекарей и так далее, закупаются оружием и зельями и отправляются в подземелье, где и проводят большую часть времени. Вид от первого лица, минимум спецэффектов, полное отсутствие красивых анимационных роликов или каких бы то ни было постановочных сцен. Если проводить аналогии, то для меня ближайший ориентир в этом плане – это старые Shin Megami Tensei. Одинаковые коридоры, перемещение по которым выглядит примитивно, глупо и одновременно почему-то интригующе, миллионы вариантов составления команд и безграничные просторы в отношении прокачки и развития персонажей. И неважно, что все герои – это всего лишь анимешные портреты. Это не отвлекает, напротив – позволяет сконцентрировать все свое внимание на зачистке подземелий и выполнении сотен не таких уж разнообразных заданий.

Сюжет? Ну, он есть, хотя спустя первые же десять минут о необходимости запоминать какие-то детали из диалога в три строчки просто отказываешься. Если сработает условный триггер – щелчок в голове, например – то

Каждый кадр Wizardry говорит: «Мне тридцать лет, я не хочу и не буду меняться».

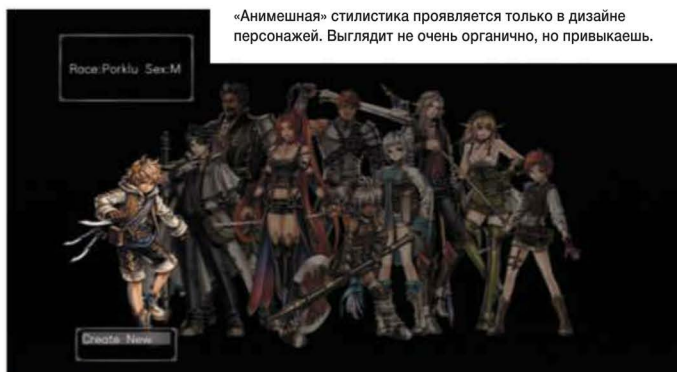


УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3



Wizardry в одно мгновение из плоского нагромождения серых квадратов превратится в глубокий фэнтезийный мир, который хочется изучать, разбираться в нем, пробовать что-то новое и искать выходы из ситуаций, которые в любой другой игре, гораздо более привлекательной, современной, поставили бы в тупик и отбили всякое желание что-то делать дальше.





«Анимешная» стилистика проявляется только в дизайне персонажей. Выглядит не очень органично, но привыкаешь.



По идее, Wizardry нужно было и в Европе издавать в коробочной версии с большущим мануалом – без пояснений и помощи на первых этапах очень сложно.



ИГРОВАЯ МЕХАНИКА



СТРАНА ИГР

Первое время немного смущает обилие ни к чему не обязывающей текстовой информации и размеренный ритм происходящего, полностью завязанный на перегруженном интерфейсе и необходимости совершать несколько, по сути, дублирующих друг друга действий. С другой стороны, это не окно чата в MMO – скорее, зачитывание тех или иных поступков из ролевых игр с большими книжками, в которых каждый участник по очереди громко объявляет свой следующий ход. Таня встретила гоблина. Гоблин внимательно смотрит на Таню. Таня решает вступить в битву. Таня атакует мечом. Гоблин, воспользовавшись своей природной приткостью, уклоняется от удара. Таня не наносит урон противнику. Гоблин выходит из битвы без повреждений. И так далее, и тому подобное.

Возможно, во всем этом есть какая-то своя романтика, но она прошла мимо меня. В первую очередь цепляет ведь совершенно другое. Сначала появляется желание сделать команду посимпатичнее, затем начинаешь разбираться в боевой системе и вообще в том, как тут все устроено. Пугает отсутствие MP (каждое заклинание можно использовать определенное число раз), карты и факела (можно купить в магазине, но только кто же даст такую подсказку). Оставляет в недоумении поражение в схватке с первым же отрядом противников, а спустя несколько часов начинаешь просто

рвать на себе волосы – в силу вступают статусные атаки, число монстров увеличивается, причем у каждого открываются какие-то свои особенности и уникальные умения, и все они этим пользуются. Сложность возрастает пропорционально тому, как игрок совершает открытия в мире Wizardry, находит способы изловчиться, схитрить, как-то упростить рутину. В конце концов, рано или поздно постоянные стычки с противниками не то чтобы надоедают, скорее, просто утомляют. И на определенном этапе просто замедляют прохождение. Теряется вариативность, улетучивается азарт, и становится как-то грустно; грубо говоря, Labyrinth of Lost Souls «сдувается», дает какой-то внутренний сбой и проходить дальше уже не хочется – не видишь в этом никакого смысла.

В то же время, пример Labyrinth of Lost Souls можно считать показательным: PSN начинают расценивать как пристанище игр не для массовой аудитории, т.е. тех, которые проще продавать в скачиваемом виде, чем на диске. Понятно, что переводят до сих пор со скрипом, но это временные заминки, которые наверняка удастся преодолеть. Тот факт, что одной из первых ласточек стала именно Wizardry, на мой взгляд, очень важен. Осталось дожидаться только Twin Pack на Blu-ray и можно радоваться – барьер сломан, «хардкор» пошел в дело. **СИ**

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Этот выпуск Wizardry вышел в Японии еще в 2009 году. Вообще же, сериал с 2001 года на Западе не появлялся, хотя появился и обрел популярность именно среди англоговорящего населения планеты. Кстати, когда сериал был впервые представлен в Японии, реакцию невозможно было предсказать. Из-за совершенно дубового перевода и отсутствия пояснений японские геймеры, во-первых, просто не могли понять юмор, распознать культурные отсылки, и поэтому восприняли все очень серьезно. Во-вторых, не могли решить некоторые головоломки. Так или иначе, отсутствие дополнительных справочных материалов и локализация в духе переводов от компании «Акелла» послужила причиной подключить к делу фантазию и все додумывать самостоятельно – иногда даже не в самой игре, а в книжках, комиксах и т.д.



161



6.5

ОЦЕНКА

Путешествие по уровням напоминает бесконечный психоделический сон. Кстати, парад красок не заканчивается, даже когда ставишь игру на паузу: на экране начинают бесконечный танец разноцветные огоньки.

El Shaddai: Ascension of the Metatron

EL SHADDAI – ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО КРАСКИ. ВОТ ОСЛЕПИТЕЛЬНО-БЕЛЫЙ – СЯЮЩИЕ ДОСПЕХИ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ, ВОТ ИСКРЯЩИЙСЯ БИРЮЗОВЫЙ – АУРА ОРУЖИЯ, ОСЕНЕННОГО БОЖЕСТВЕННОЙ БЛАГОДАТЬЮ, ВОТ ОРАНЖЕВО-КРАСНЫЙ – ТАК ОНО ПЛАМЕНЕЕТ, ПРОПИТАВШИСЬ ТЕМНОЙ ЭНЕРГИЕЙ ВРАГОВ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: action, platformer Зарубежный издатель: Ignition Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: Ignition
Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония



Пока дотерпишь до интересного поединка с боссом, приходится крушить одних и тех же соперников по отработанной схеме – с разнообразием врагов и приемов в El Shaddai туго.



АРТ-ДИЗАЙН
САУНДТРЕК

По сюжету, праведник Енох спускается с небес на землю, где семь ангелов-отступников укрылись в гигантской башне. А по сути – попадает в диковинный калейдоскоп: нагромождение абстрактных форм и разноцветье образов.

Внешне El Shaddai – современный экшн от третьего лица, в котором двухмерные этапы – не более, чем способ разнообразить происходящее. Все равно, что «плоские» уровни в Shadows of the Damned – приглашение поностальгировать по временам, когда вид сбоку и скроллящиеся уровни были неременным атрибутом шутеров. Но странное дело – стоит миру вокруг праведника Еноха лишиться объема, как складывается впечатление, что это и есть истинное лицо El Shaddai. Ведь по духу она куда ближе 2D-платформерам, вроде Castlevania: Symphony of the Night, чем Devil May Cry или God of War. Тут тебе и запасные жизни, и оружие, которое может развалиться, не выдержав натиска босса (хорошо еще, что не после любого попавшего по

герою вражеского удара), и очень скромный по нынешним меркам выбор комб. Разве что возможности боевой системы в полной мере раскрывают только тогда, когда действие переносится на 3D-арены – и то это выглядит намеренным ограничением.

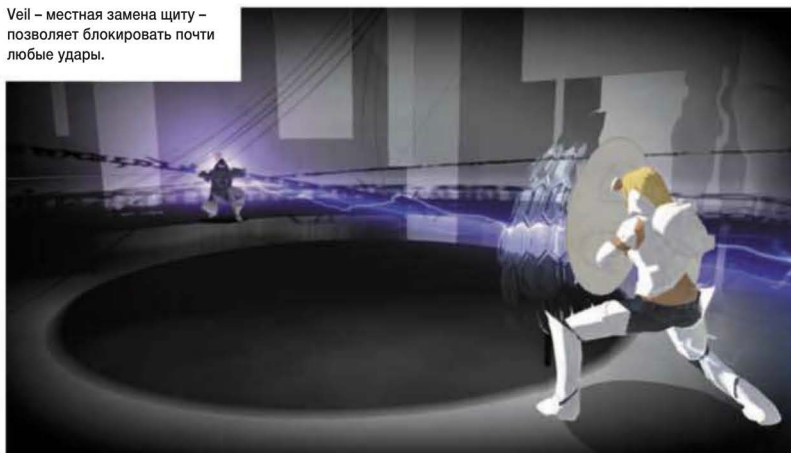
Взяв за основу апокриф – историю, которая не является частью библейского канона – создатели El Shaddai предложили его собственную интерпретацию. Куда ни доберется Енох, везде застает одного из своих проводников, Люсифеля, за телефонным разговором с Всевышним. Возможно, это ловкий розыгрыш, и бога здесь не существует вовсе – его голос никогда не слышен. Возможно, Создателя забавляют человеческие технологии из будущего, или ему действительно поминутно чудится, что праведник не сумеет усмирить падших ангелов. Как бы то ни было, Люсифель неутомимо щебечет по мобильнику, дает советы, комментирует происходящее. Чем чаще он говорит о душевных метаниях героя, тем отчетливее бросается в глаза, насколько безучастным выглядит Енох. Из реплик – только боевой клич, на лице – ни

Прыгая по платформам, никогда не попадаешь в ситуацию, когда нужно и над пропастью балансировать, и все возможности боевой системы задействовать. Нет, на каждом этапе есть свой подвид противников, придуманных специально для того, чтобы пакостить герою во время испытаний на прыгучесть. Но чтобы расправиться с ними, хватит одного-двух ударов.

печали, ни радости: прямо-таки робот, а не отважный человек. Конечно, он кидается на выручку несчастной девочке, которой почему-то заинтересовались демоны, но мотивами не делится. То ли голоса в голове повелели, то ли и впрямь не смог пройти мимо. Сталкивается с бывшим другом, ныне одним из тех, кого приказано обуздать и заточить в тюрьму, — вступает в драку, не моргнув глазом. Якобы сомневается, а затем заново укрепляется в собственной вере, но внешне абсолютно равнодушен. Впору заподозрить, что Люсифель приукрашивает действительность, приписывая подопечному некие переживания, а на самом деле тот не эмоциональней бревна. Прямо как в *Castlevania: Lords of Shadow* — постоянно слышишь от рассказчика, как мучается Габриэль, но с доказательствами туго.

Уровни, словно вдохновленные театром теней, соседствуют с жизнерадостными этапами, которые смотрелись бы уместно, например, в *Loco Roco*. El Shaddai сперва устанавливает правило: мол, уступы, на которые не запрыгнешь без тренировки, или исчезающие ступеньки попадутся Еноху исключительно в 2D. А затем сама его же нарушает. С одной стороны — разнообразие, с другой — все тут же упирается в фиксированную камеру: в некоторых случаях ракурсы для обзора выбраны такие, что рассчитать расстояние до очередной опоры удастся только опытным путем. А тут еще мелкие технические огрехи вылезают. Скакнет герой, например, на раскачивающийся маятник, попытается с него перебраться на следующий, и тут выяснится, что гаранти-

Veil — местная замена щиту — позволяет блокировать почти любые удары.



ДОСПЕХИ РАЗЛЕТАЮТСЯ ПО ЧАСТЯМ, ЗАМЕНЯЯ ГЕРОЮ И ЕГО НЕДРУГАМ СЧЕТЧИК ЗДОРОВЬЯ. АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ИНДИКАТОРОВ ПОВРЕЖДЕНИЙ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО — ДАЖЕ ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ О СХВАТКЕ С КЛЮЧЕВЫМИ ПРОТИВНИКАМИ.

ровать направление прыжка можно лишь при определенных положениях платформы. Во всех остальных случаях персонажа будто бы отбросит неведомой силой в сторону от намеченного курса. Недостаток не фатальный — если экипировать оружие, в которое встроен «дэш в воздухе», появляется возможность скорректировать траекторию полета. А Люсифель неумоимо воскрешает Еноха после роковых падений в пропасть: вернее, пока на праведнике вконец не развалится божественные доспехи.

Доспехи разлетаются по частям, заменяя герою и его недругам счетчик здоровья. Альтернативных индикаторов повреждений не предусмотрено — даже если речь идет о схватке с ключевыми противниками. Особенно сложно с теми, кого латами обделили: вычисляй себе по зияющим провалам в оболочке, сколько еще сил осталось у злыдня. Предметов, позволяющих полностью или частично исцелиться во время схватки, нет. Вот пока по платформам прыгаешь — выбивай себе сердечки из местных «подсвечников». Но когда Еноха стравливают с боссом — да что там, запирают на арене со стайкой рядовых врагов! — то страховкой от провала ему служат запасные жизни. Восстанавливаются они автоматически, без всяких сердечек. А после определенного сюжетного поворота открывается еще один способ моментально оказаться в неповрежденном доспехе — так на Еноха действует местный вариант Devil Trigger. Но вот во время этапов, предполагающих акробатические упражнения, герой может рассчитывать только на одну жизнь — остальные будут временно недоступны.



Чтобы пробить оборону противника, не меняя оружие, можно, например, выдержать долгую паузу между двумя нажатиями клавиши атаки. Тогда герой выполнит эффектный прием — если повезет, окажется прямо за спиной у ошарашенного недруга.



Гарантированное воскрешение, да еще многократное, конечно, позволяет изучить схемы атак неприятеля быстрее, чем если бы всякий раз приходилось начинать поединок заново. С другой стороны, победа теряет в цене: мало кто из соперников настолько коварен, чтобы задать Еноху основательную трепку – такую, в которой придется беречь каждую запасную жизнь. Случается, герой ввязывается в схватки, где действует запрет на полное исцеление, но такие битвы в случае проигрыша не приводят к game over – погоня за ангелами-отступниками продолжается.

При этом сама боевая система достаточно интересна. По замыслу, враги следят, с какими интервалами Енох наносит удары: уходят в глухую оборону, если праведник слишком часто повторяется. С рядовыми неприятелями так и происходит. Считать реакцию боссов сложнее – они иногда на защитные стойки не размениваются, даже когда по факту блокируют все выпады героя. Остается старательно чередовать навыки – авось что-нибудь да проскочит. Правда, у Еноха не так уж много вариантов. Да, скитаясь по этажам башни, он осваивается с тремя видами оружия (четырьмя, если добавить умение биться врукопашную). У каждого собственный почерк – темп, в котором требуется жать на клавишу атаки, чтобы удары сложились в цепочку. Довесок к этому стандартному комбо – несколько спец-приемов. Покупать какие-то дополнительные трюки не предлагают, постоянного доступа ко всему арсеналу тоже нет. Отбираешь оружие у неприятеля или, если выдаться особый случай, находишь на арене – то, которое было экипировано ранее, исчезает. Подвох в том, что нельзя гарантировать, когда удастся вернуть потерянное. Босс может уничтожить импровизированный «пункт раздачи», враг с нужным предметом – не появиться во второй раз за одну схватку. Из-за этого дважды подумаешь, расставаться ли, скажем, с Gale – местным аналогом огнестрельного оружия, чтобы сменить ритмический рисунок атак. Вроде и не хочется всю битву разбавлять

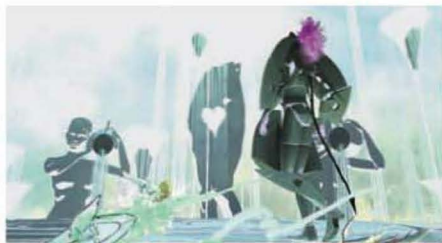


ВРАГИ НЕВИДИМЫ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НЕ СРАБАТЫВАЕТ ТРИГГЕР – ГЕРОЙ ДОХОДИТ ДО УЧАСТКА-АРЕНЫ. ТУТ ЖЕ ВОКРУГ ВЫРАСТАЕТ НЕВИДИМАЯ СТЕНА, А ИЗ НИОТКУДА ПОЯВЛЯЮТСЯ ПРОТИВНИКИ.

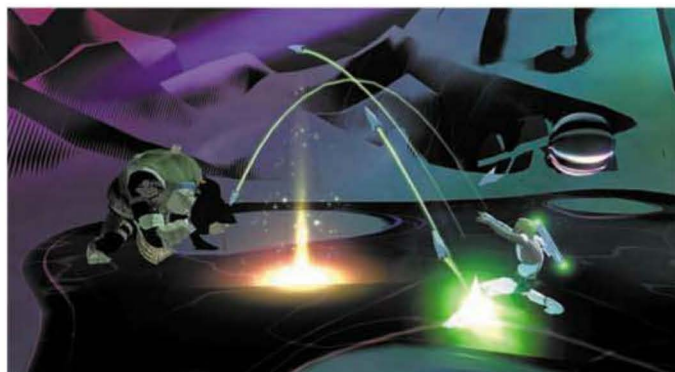
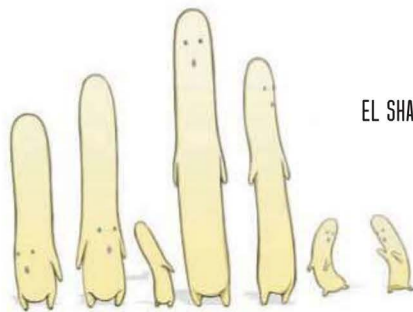
ВЕРХУ: Хотя Еноха неустанно поощряют осваиваться с оружием, в игре то и дело попадают этапы, когда доступ к арсеналу полностью перекрывают. Мало приемов – станет еще меньше!



ВНИЗУ: У героя, как минимум, три жизни, – во всяком случае, тех, которые достаются без особых хлопот. В течение определенного времени клацать верхними триггерами – ничтожная плата за полное исцеление.



Оружие со временем пропитывается негативной энергией врагов – начинает полыхать красным и наносит меньше урона. Очищать его предлагается прямо на поле боя – заодно так быстрее накапливается энергия для перехода в неуязвимое состояние.



одно стандартное комбо парой спецприемов, а с быстрыми уворотами тоже жалко расставаться – столько пользы!

В битвах действует принцип «камень – ножницы – бумага»: скажем, обладатели Gale уязвимей к ударам Veil, местного щита, чем все остальные. Как ни странно, в большинстве схваток (на нормальном уровне сложности) можно победить, не обращая на эти зависимости никакого внимания. Создатели все же предусмотрели поединок, в котором принципиально важно, каким оружием бьешь босса – в каждой фазе драки у него нет иммунитета к чему-то одному. Действо напоминает замаскированное QTE: если промажешься с выбором, проще всего дать Еноху погибнуть и начать раунд заново.



И все же нельзя отказать El Shaddai в умении удивлять. Мало того что между акробатическими испытаниями и битвами вклинивается этап с рельсовыми гонками, так еще и встречи с падшими ангелами складываются совсем иным образом, чем рассчитываешь изначально, когда тебе говорят: мол, найди и обезвредь семь отступников. Чуть ли не самое сюрреалистическое зрелище – битва, в которой предполагаемый главный противник извивается в бодром танце, закрывая собой поларены, пока Енох за его спиной отбивается от плясунов рангом пониже. Не меньший сюрприз: за кого позволяют драться и с кем сражаться вообще не придется.

El Shaddai как будто находится на распутье. В ней пытаются рассказать красивую историю, всячески усиливая арtdизайном ощущение сопричастности чему-то совершенно неземному, однако персонажам нельзя всерьез сопереживать – порой вообще непонятно, что происходит. Тут достаточно интересная боевая система, но экспериментировать в сражениях не с чем: приемов мало, видов различных врагов мало, и это портит все удовольствие от того, что даже слабые недруги умеют обороняться. Полно этапов, смоделированных в 3D, и все равно сохраняется ощущение, что особой нужды в трехмерности здесь нет. Одним словом, платформер-гибрид из El Shaddai получился не самый плохой, но не такой, который хотелось бы назвать образцовым. Зато экзотичный – не отнять. **СИ**



«Счастливая семерка», редкий бонус для отстающих гонщиков, дает сразу семь предметов. Главное – своевременно ими распорядиться (применяется лишь тот предмет, что находится спереди машины) и слишком долго с этим не тянуть.



Mario Kart 7 хвастается не числом отображаемых полигонов, а 60 кадрами в секунду при 3D-изображении.

Mario Kart 7

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Windows

NINTENDO ПРОДОЛЖАЕТ ТРАДИЦИЮ, ВЫПУСКАЯ ПО ОДНОЙ ЧАСТИ MARIO KART НА КАЖДОЙ СВОЕЙ КОНСОЛИ. В ЭТОТ РАЗ, ОДНАКО, ОНА РЕШИЛА НЕ ДАТЬ ИГРЕ НАПРАШИВАЮЩИЙСЯ САМ СОБОЙ МОДНЫЙ ПОСТФИКС 3D, А ВСПОМНИТЬ ЕЕ ПОРЯДКОВЫЙ НОМЕР В СЕРИАЛЕ.

СУБТИТРЫ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: Nintendo 3DS Жанр: racing, arcade
Зарубежный издатель: Nintendo Российский издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo Мультиплеер: vs/team_based, local/online
Обозреваемая версия: Nintendo 3DS Страна происхождения: Япония



то вдвойне странно, если учесть, что именно толковое 3D отличает эту Mario Kart от предшественниц. Стереозэффект здесь более чем уместен и грамотно реализован; хоть он ничего и не дает геймплею, играть с ним – одно удовольствие. Если же ползунок 3D выкрутить на минимум,

остается все то же самое, что мы уже видели ранее: все компоненты успешного портативного «Марио Карта» наличествовали еще в вышедшей пять лет назад MKDS, отличий от которой в «семерке» крайне мало. Давайте их посчитаем.

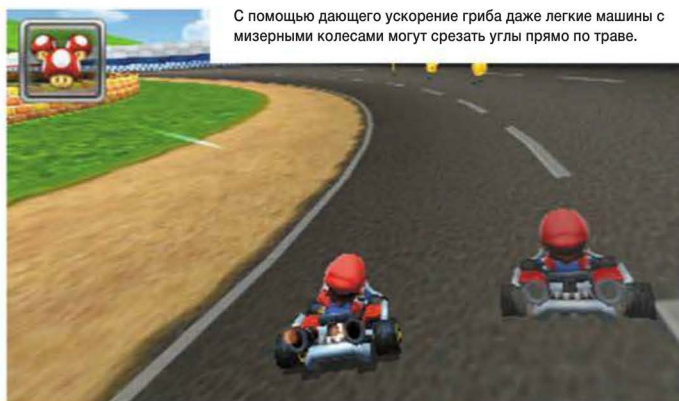
Первое и наиболее широко рекламируемое – это возможность гонять и под водой, и по воздуху: машины автоматически отрачивают планер или пропеллер и с легкостью преодолевают новые преграды. С чрезмерной легкостью, я бы сказал – подводные и воздушные сегменты занимают считанные секунды и не особенно-то разнообразят игровой процесс. И если в полете можно иногда срезать заметный кусок трассы, то езда по дну морскому от гонки по шоссе отличается разве что обилием синевы вокруг да чуть сниженной скоростью. Второе отличие – возможность управлять машиной от первого лица при помощи гироскопов. Мне кажется, всем понятно, что эта затея не стоит и ломаного гроша. Она, вдобавок ко всему, еще и ставит крест на 3D-изображении – с ним ведь не покрутишь консоль туда-сюда. Третье заключается в возможности выбора запчастей автомобиля: кузова, шин и планера. Но и это пустое: как и раньше, смысл имеет брать авто, у которого нужные характеристики будут максимальными, отчего комбинация легкого яйцемобиля и гигантской резины для внедорожки будет до нелепости неэффективной.

ЕСЛИ ЖЕ ПОЛЗУНОК 3D ВЫКРУТИТЬ НА МИНИМУМ, ОСТАЕТСЯ ВСЕ ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО МЫ УЖЕ ВИДЕЛИ В ПРЕДЫДУЩИХ ВЫПУСКАХ MARIO KART.

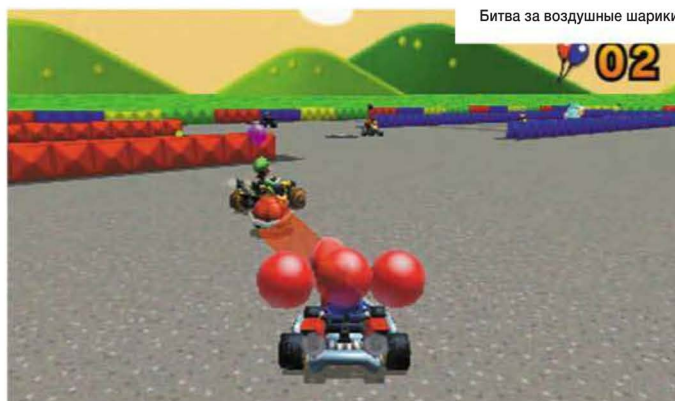


Предметы выдаются гонщикам по несколько раз за круг, так что именно на них и стоит полагаться в попытках завоевать победу.





С помощью дающего ускорение гриба даже легкие машины с мизерными колесами могут срезать углы прямо по траве.



Битва за воздушные шарики.



Наконец, четвертое – новые предметы. Это уже, право слово, совсем мелочовка какая-то. Машины теперь, аки Марио, могут плеваться фаерболлами и отмахиваться от атак хвостом тануки. Не бог весть что в плане эффективности – но это и к лучшему. В конце концов, в Mario Kart и так полно предметов, способных в мгновение ока перетасовать очередность гонщиков: как заведено, здесь правит бал не столько умение водить (хотя без него куда, конечно), сколько банальное везение. Mario Kart всегда подыгрывает идущим позади, даруя им наиболее полезные бонусы – вплоть до синего панциря, инвариантно взрывающего лидера гонки.

Впрочем, Mario Kart 7 в этом плане более прилично смотрится на фоне предыдущей части, вышедшей на Wii, – там вообще царил рандом, свойственный скорее party-играм, в которых важна не победа, а участие. Меж тем MK7 более строга по отношению к ловким геймерам, нежели MKDS: здесь стало труднее выбивать колесами искру, дающую ускорение, и теперь «снейкинг» на прямом участке трассы больше выполнить не выйдет.

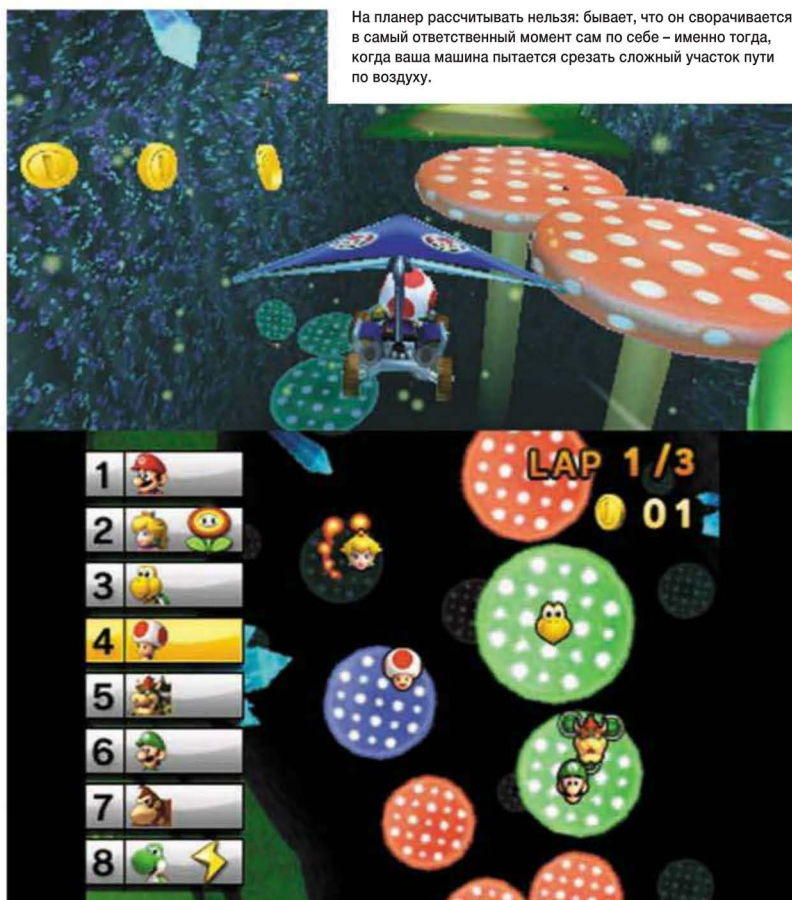
Mario Kart 7 предлагает на выбор ассортимент из 32 трасс, половина которых – новые, а половина – старые. Классические треки претерпели некоторые изменения: одни участки теперь залиты водой, другие содержат трамплины, позволяющие гонщикам использовать планеры. Среди новых же стоит отметить те немногие, что избавились от закольцованности и на пути от старта до финиша не имеют повторяющихся сегментов. И особенно – здешнюю Rainbow Road, единственную трассу, способную взаправду впечатлить.

Неприятно удивляет состав гонщиков: из него пропал постоянный участник подобных состязаний Валуиджи, зато появились совсем уж одиозные представители Мариобестиария. Королева-пчела, лакиту, червяк-егоза – кому они вообще сдались? Металлический Марио в качестве отдельного игравельного персонажа? Seriously, Nintendo? На фоне этого зоопарка возможность играть за собственного Mii кажется спасительной.

Разочаровывает и набор режимов: помимо простых гонок, MK7 предлагает ставить рекорды на все те же трассах и сражаться с соперниками на одной из семи арен – за воздушные шарики или монетки – то есть, ничего нового.

В Mario Kart 7 довольно скучно играть в одиночку: даже на самом высоком уровне сложности AI-опponenty могут составить достойную конкуренцию лишь в последних кубках. Опции для мультиплеера здесь такие же, как и в MKDS: локальный, поддерживающий Download Play, и онлайн-овый с возможностью создания собственных лobbи, попасть куда можно только через отдельный френд-код.

Mario Kart 7 – игра хорошая, но без изюминки, без капли творческой гениальности. Nintendo, так сильно старавшаяся закрепить за собой репутацию новатора, в последнее время отличается чрезмерной осторожностью: никаких экспериментов, лишь попытки угодить всем и каждому. Если вы не знакомы с сериалом, то начинать с MK7 – идея неплохая (DS-версия – тоже приличный вариант; главное, чтобы не с дурацкой Mario Kart Wii). А если знакомы, то решиться, покупать или нет, и вовсе несложно – достаточно лишь ответить на вопрос, хочется ли еще веселых покатушек с разбрасыванием бомб, панцирей и банановых шкур. **СИ**



На планер рассчитывать нельзя: бывает, что он сворачивается в самый ответственный момент сам по себе – именно тогда, когда ваша машина пытается срезать сложный участок пути по воздуху.



ВЕЗДЕСУЩИЙ МИЯМОТО

Сигеру Миямото, как известно, в каждой бочке затычка: он в той или иной степени оказывается задействованным в разработке чуть ли не каждой второй игры Nintendo. Mario Kart Миямото, впрочем, считает «стабильным сериалом», и поэтому особенно за ним не следит, доверяя его Хидеки Конно, соавтору оригинального Super Mario Kart. При разработке Mario Kart Wii Миямото предложил использовать руль в виде насадки для пульта, а седьмой части он подарил планеры. Зато Миямото был против добавления в игру излишней кастомизации – по его мнению, она не очень подходит игровой механике Mario Kart.



Earth Defense Force: Insect Armageddon

КОГДА EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON ВЫШЛА НА КОНСОЛЯХ ЭТИМ ЛЕТОМ, МЫ ПО НЕДОРАЗУМЕНИЮ ТАК И НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ ЕЕ ОБЗОРА (ХОТЬ И СИЛЬНО ЖДАЛИ). ЕЕ ДЕКАБРЬСКИЙ РЕЛИЗ НА STEAM ДАЛ ХОРОШИЙ ПОВОД ВСЕ-ТАКИ НЕ ОСТАВЛЯТЬ INSECT ARMAGEDDON БЕЗ ОЦЕНКИ.

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: shooter.third-person.sci-fi

Зарубежный издатель: D3 Publisher Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: Vicious Cycle

Мультиплеер: co-op, local/online Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: США

Сериал Earth Defense Force начался с бюджетных мини-релизов линейки Simple 2000 Series, но уже к третьему выпуску издатель, D3 Publisher, осознал ценность EDF, вывел сериал из бюджетной категории и самостоятельно выпустил в Америке и Европе. Так пять лет назад на Xbox 360 появился Earth Defense Force 2017 – некрасивый, китчевый, но при этом до безумия увлекательный шутер про борьбу защитников Земли с инопланетными насекомыми и роботами. Полчища гигантских муравьев и пауков, шагающие гиганты размером с небоскреб, огнедыщащие годзиллы – бестиарий EDF 2017 брал не разнообразием, а количеством и размерами. Как, впрочем, и арсенал, и набор уровней. Особенно же увлекательно было играть вдвоем – только по split-screen, правда: онлайн в игре почему-то не было предусмотрено.

Sandlot, разработчик цикла, после создания EDF 2017 ушел к Nintendo делать Zangeki no Regineiv. D3P тем временем решил

**НЕ ПОКРИВЛЮ ДУШОЙ, ЕСЛИ СКАЖУ,
ЧТО КОНЦОВКА ИА – ОДНА ИЗ САМЫХ
ОТВРАТИТЕЛЬНЫХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ЛЕТ ТАК 15.**

Выбравшие летающий класс могут постреливать с крыш домов. Это, однако, чревато тем, что дом у них под ногами снесет случайным выстрелом кто-нибудь из напарников.



не давать успешному IP простаивать без дела и поручил разработку спин-оффа американской студии Vicious Cycle.

Задача у Vicious Cycle была простой – перенести действие EDF из японского мегаполиса в американский. С ней разработчики справились, уничтожив при этом на корню всякое разнообразие локаций. Если в EDF 2017 мы посещали и подземные тоннели (пусть и выполненные черте как), и холмистые долины, и пляж (выходящие из моря титаны – зрелище незабываемое), то в Insect Armageddon все действие происходит исключительно в невыразительном и сером Нью-Детройте. Да, здешние уровни вроде как плавно переходят один в другой, но кому какое до этого дело, если их невозможно отличить один от другого?

Бестиарий не удивляет: муравьи, пауки, осы, клещи, роботы и богомолы. Ровно один действительно огромный босс на всю игру, и тот паралитик. Арсенал тоже сделал заметный шаг назад по сравнению с EDF 2017: пропали все те безумнейшие виды оружия, что придавали игре шарм. Даже сценарий оказался, как ни странно, еще хуже: герою зачем-то дали голос, и он постоянно обменивается с командованием пустыми и банальными репликами. Ощущение того, что играешь в фильм категории «В», почти пропало.

Сама игровая механика, к счастью, не испортилась, и отстреливать орды огромных насекомых по-прежнему весело. Особенно втроем: в Insect Armageddon наконец-то появилась возможность кооперативного прохождения через онлайн. На более сложных этапах взаимовыручка играет огромную роль: павших товарищей можно и нужно воскрешать, благо



У некоторых противников есть уязвимые места, стрельба по которым может нанести им хоть сколько-то заметный урон. Словно издеваясь, эти противники обычно бегают на большой скорости туда-сюда. Зачем, спрашивается, принуждать игроков заниматься прицельной стрельбой в игре, которая для этого не предназначена?

что это можно делать бесплатно и сколько угодно раз. Обладателям оружия с большим радиусом поражения, впрочем, надо быть поосторожнее – friendly fire в EDF: IA присутствует, и он вполне может лишить напарника жизни.

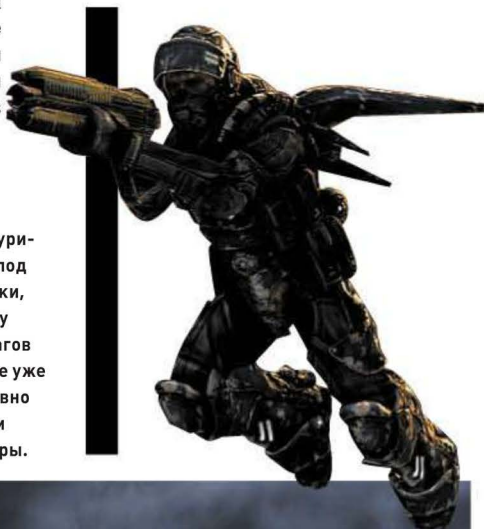
Развлекаться, правда, получится недолго: Insect Armageddon преступно коротка. В EDF 2017 было 53 миссии, здесь – 15. Пятнадцать! И они заканчиваются так, что первое время даже не верится, что прошел игру – ни кульминации, ни какого-то эпического противостояния в конце, ни даже нормальной развязки, ничего! Не покривлю душой, если скажу, что концовка IA – одна из самых отвратительных за последние лет так 15, ее стоит поставить в ряд с играми для NES, считающими нормальным отмахнуться от игрока парой строчек вроде «Congratulations (sic!). You have completed a great game».

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОМАХИ

Портируя игру на PC, разработчики изрядно скалтурили: это X360-версия без какой-либо оптимизации под клавиатуру и мышь, без толковых настроек графики, при этом выдающая не больше 30 кадров в секунду вне зависимости от мощности компьютера. Да и багов полно – что в PC-версии, что в консольных (да, игре уже полгода, а еще не все дыры залатаны). Очень забавно при этом смотреть, как создатели IA кичатся своим движком, напоминая о нем при каждом запуске игры.

Низкое число уровней разработчики пытаются компенсировать их увеличенной продолжительностью – и зря! В EDF нет чекпойнтов, при провале (а к нему, учитывая здешнюю сложность, может привести любая ошибка) весь этап придется переигрывать. А он может длиться хоть полчаса!

И ладно бы еще, если бы накопленный за это время опыт шел в копилку – нет, он теряется. А без него никак, ведь с новыми уровнями герои увеличивают живучесть и получают доступ к бо-



лее продвинутому вооружению. Тут, правда, тоже все не слава богу: уровней в игре всего 8, а прокачка идет невыносимо медленно. Что, в свою очередь, значит, что герои не получают мощных пушек, отчего убийство врагов затягивается еще больше. Особенно болезненно воспринимается переход на более высокий уровень сложности, когда враги увеличивают свое здоровье в – подумайте только – десять раз. Оставляя игроку простой выбор: или долго и нудно качаться, или пробовать проходить без прокачки и медленно, с трудом подолгу пилить каждого врага.

Ввиду этого переигрывать игру не очень-то и тянет. Разработчики попытались привнести небольшое разнообразие в геймплей, предложив игрокам четыре класса на выбор: тяжеловес с щитом, летающий с ракетным ранцем, механик с раскладными турелями и просто быстро бегущий с большим ассортиментом доступных стволов. На деле же выясняется, что опыт для каждого класса капает свой, так что желающие попробовать в бою различные специальности окажутся у разбитого корыта. Единственный способ чего-то здесь добиться – играть исключительно за один класс, плюнув на всю эту вариативность. И то опыта не будет хватать.

В IA еще есть режим Campaign Remix, представляющий собой все те же этапы обычной кампании, но с альтернативным набором врагов – разница, прямо говоря, несущественная. А режим Survival, в котором с ограниченным числом жизней (да еще и вшестером) предлагается противостоять все более сильным волнам противников, испорчен тем, что в нем не начисляется опыт, а из всех классов доступен только тот, у которого нет ни одной уникальной способности. В общем, с какой стороны ни подойди – везде беда.

Insect Armageddon могла бы стать для сериала Earth Defense Force этакой Dark Souls, игрой, которая смогла бы завоевать внимание широкой общественности – но, увы, разработчики не справились. Она – лишь малозаметный спиннофф и без того малобюджетного сериала, монотонная забава на пару-тройку вечеров, не более. Остается надеяться, что Sandlot, когда возьмется-таки за создание полноценной четвертой части EDF, не будет скупиться на смелые решения, а заодно и избавится от вороха проблем, тянущих Insect Armageddon вниз. **СИ**

Большие пауки должны умирать первыми: они постоянно производят на свет клещей, которые цепляются к нашим brave солдатам и взрываются вместе с ними.



Из техники в IA остались лишь танки и мехи. Даже поуправлять вертолетом не дадут!



Спойлер: это, можно сказать, единственный босс такого размера в игре. В EDF2017 таких гигантов было с полдюжины точно.



НЕТ

ОЦЕНКА

Графика в новом ТТТ очень хороша, особенно шикарно игра выглядит в 3D, жаль только снова разработчикам пришлось пренебречь такой технологией как antialiasing.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3

Tekken Hybrid

ВСЕ МЫ ЗНАЕМ, ЧТО ПО ПОПУЛЯРНЫМ ИГРАМ ДЛЯ ФАНАТОВ ДЕЛАЮТ И ФИГУРКИ, И КНИЖКИ, И ПРОЧИЕ ЗНАЧКИ. НАМСО ЖЕ ПОД НОВЫЙ ГОД ВСЕМ ПОКЛОННИКАМ СЕРИАЛА ТЕККЕН СДЕЛАЛА ПОДАРОК МНОГО БОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫЙ, А ИМЕННО – КОМПЛЕКТ TEKKEN HYBRID.

СУБТИТРЫ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: PlayStation 3 Жанр: fighting За рубежом издатель: Namco Bandai
Российский издатель/дистрибутор: «1С-СофтКлуб» Разработчик: Namco Bandai
Мультиплеер: vs, local Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония

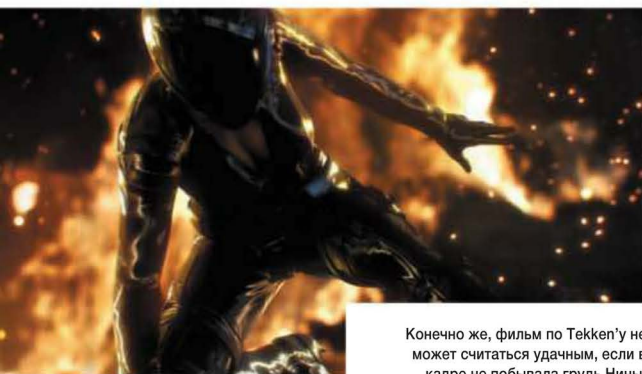


ГРАФИЧЕСКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ

Как, думаем, многие знают, Tekken Hybrid – это сборник из фильма Tekken: Blood Vengeance, ремейка Tekken Tag Tournament и демоверсии Tekken Tag Tournament 2. Причем именно в таком порядке и никак иначе. Забудьте о том, что вы видели эту коробку в отделе с играми для PlayStation 3, никогда не покупайте ее, если вы думаете, что это новая часть того самого анимешного файтинга с машущими ногами японцами. Вообще советовать Tekken Hybrid к покупке кому-либо практически невозможно. Поэтому, чтобы читать статью дальше, вы должны пройти тест. Внимательно произнесите вслух с серьезным лицом следующие слова – Джагл, Мисимы, Панда, Мокудзин, EWGF. Если вас ничего не смущает, то, похоже, вы тот человек, которому можно рекомендовать Tekken Hybrid.

Итак, еще раз повторимся: Tekken: Blood Vengeance – это основная составляющая этого набора, диск даже определяется как Blu-Ray Movie, а уж заодно на нем лежат два файла установки для игр. Сюжет представляет собой предисто-

рию будущего Tekken Tag Tournament 2 и повествует о том, как уже знакомые нам Ling Xiaoyu и Alisa Bosconovitch становятся лучшими друзьями. Да, вы все правильно поняли, из фильма вы не узнаете, почему Hwoarang постоянно ищет драки с Jin'ом, как познакомились Paul Phoenix и Marshall Law, здесь нет King'a и Yoshimitsu, а Ganryu появляется в эпизодической роли школьного учителя физкультуры. Вообще, сюжеты фильма и Tekken Tag Tournament 2 не имеют отношения к основной ветке, которую пытаются развивать в номерных выпусках головного сериала. Поэтому основная роль отдана двум прелестным девушкам, обаятельной Панде и их отношениям, а уж на заднем плане все еще крутятся Мисимы, ген демона, проклятья, мировое господство и противостояние двух сестер Уильямс. Кто-то скажет, что это ужасно, героев в фильме непростительно мало, а основная сюжетная ветка не имеет ничего общего с тем, что мы знаем о вселенной Tekken. Да, это так, но мы не видим ничего плохого в том, что мы полтора часа смотрим на милых красивых девочек, которые временами очень эффектно дерутся, попутно дурачась и катаясь на панде. Ведь, положив руку на сердце, признаемся, что сюжет в Tekken всегда был бредовым и часто вызывал только дикий смех. Поэтому то, что большую часть времени мы смотрим романтическую комедию с драками, это даже хорошо, так как та часть фильма, где все семейство Мисим толкает пафосные речи, на наш взгляд, является самой неинтересной и малопривлекательной для просмотра частью фильма. Да и, честно, какая вообще разница, что творится на экране, когда там присутствуют наши любимые персонажи, когда создатели шутят сами над собой, показывая, как родились дурацкие названия приемов у Алисы и как Панда спасает мир. Упс... наверное, мы сейчас раскрыли самую страшную тайну, которую вы не должны были узнать! Ну вы поняли, если вы истинный фанат сериала, если вы любите этих героев, если у вас вызывает дикий восторг, когда в драке Алиса делает свой знаменитый захват с взрывающейся головой, то фильм вам не просто



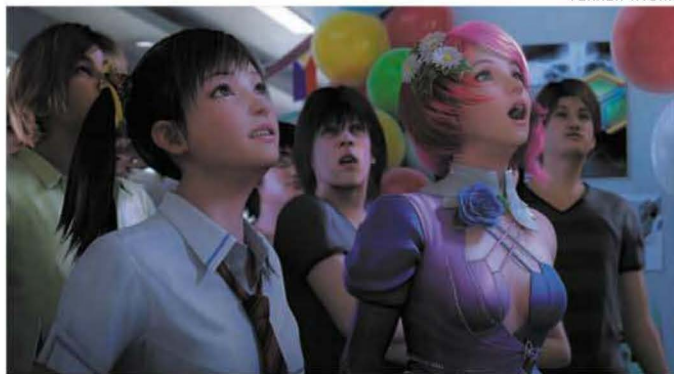
Конечно же, фильм по Tekken'у не может считаться удачным, если в кадре не побывала грудь Нины.



Из-за текстур высокого разрешения первая часть ТТТ в HD стала выглядеть очень хорошо, жаль, что еще не прибавили полигонов персонажам.



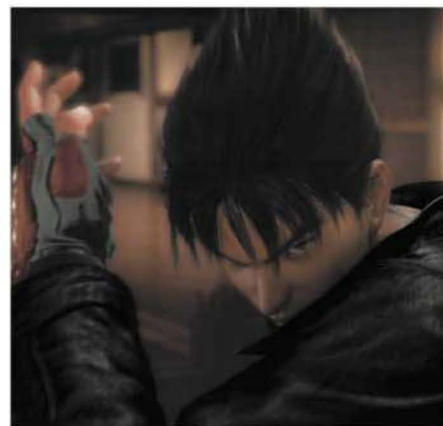
Чтобы сделать хотя бы одну комбинацию с использованием техники Tag Assault, вам придется посмотреть не одну страницу форума с tekkenzaibatsu.



ВЕРХУ: Если бы Tekken: Blood Vengeance не был полностью компьютерным анимационным фильмом, то за роль Алисы нужно было бы давать какую-нибудь премию, настолько здесь у нее потрясающие эмоции.

СПРАВА: И куда уж без красных перчаток Дзина и стильных причёсок семейства Мисим.

СЛЕВА: Этого момента все ждут в фильме с огромным нетерпением, когда же Алиса перестанет притворяться человеком и примет свою боевую форму.



понравится, а вы будете пересматривать его пару раз в году. Но если вы решите его показать своему другу или посоветовать кому-то на форуме, помните, мы вас предупреждали, на вас тут же посыпятся упреки и оскорбления, что фильм ужасен, сюжет бредовый, а концовка маразматична.

Единственное, с чем поспорить не удастся никому, так это с тем, что фильм потрясающе красивый. Графика здесь настолько хороша, что оторваться от экрана просто невозможно. Каждое движение, каждая эмоция на лицах героинь, это просто сказочное зрелище. Жаль, что заканчивается он весьма скоротечно, а после титров хочется бежать за второй частью, и чтобы было как можно меньше Мисим, и как можно больше девочек. Но мечты-мечты, надеемся, что в полной версии ТТТ2 нас ждут не менее красочные ролики и в больших количествах, благо, что персонажей насобирали в него совершенно безумное число.

Раз уж речь зашла об игре, давайте быстро расскажем, что из себя представляет Tekken Tag Tournament 2 Prologue. По сути, это обычная демоверсия, которую нужно раздавать бесплат-

но в PSN, здесь есть четыре персонажа, собственно главные действующие лица из только что просмотренного Tekken: Blood Vengeance – Alisa Bosconovitch, Ling Xiaoyu, Devil Jin и Devil Kazuya. Дьявольские формы Мисим взяты целиком из фильма, как и внешность девочек.

На этом, в общем-то можно рассказ и закончить. Как уже говорилось не раз, Tekken Hybrid – очень фанатская вещь, поэтому в демке вы не найдете ни режима тренировки, ни списка ударов, ни объяснений, как делать командные броски. Все это вы можете узнать с форумов и прочитать на www.tekkenzaibatsu.com. Что самое забавное, демка поддерживает систему трофеев, и все они так же рассчитаны на то, что вы уже знакомы с серией Tekken и уже прочитали не одну ветку форумов, поэтому в курсе, как именно делать приемы, завязанные на Tag Assault.

Ну и последняя составляющая нашего подарочного набора – римейк первого Tekken Tag Tournament. Здесь тоже никаких открытий. Просто целиком перенесенная в HD старая версия игры. Очень расстраивает то, что разработчики не стали морочиться и встраи-

вать сюда поддержку онлайн, который мог бы продлить интерес к ремейку. Да, для арен и персонажей перерисовали текстуры, и выглядит она немного посвежевшей, кроме того, вам сразу же открыты все персонажи и мини игра Tekken Bowl. Но арены все так же двухмерны, лицо у Анны так же ужасно, а все друзья, которым вы хвастались мощностью своей PS2, устраивая вечерние посиделки за свежим Tekken Tag Tournament, давно уже забыли, что такое EWGF.

В итоге в одной упаковке мы получаем, очень красивое и очень фанатское кино, которое, к тому же, посвящено двум не самым центральным персонажам из вселенной. Далее у нас идет ремейк первого ТТТ, который вызывает ностальгию и заставляет провести пару часов в очень веселой мини-игре Tekken Bowl, но лишен онлайн, на который все так надеялись. И последним по списку идет демоверсия последнего Tekken'a, который уже давно вышел на игровых автоматах и все никак не доберется до PlayStation 3. За все это вы заплатите 1500 рублей, много это или мало, решать вам. Мы же еще раз повторим: если вы фанат сериала, если вам не терпится потренировать новые джаглы, опробовать, как именно работает обновленная боевая система, оценить измененную фреймдату и не важно, что в демке всего четыре персонажа – выбор очевиден. **СИ**

МЫ ПОЛТОРА ЧАСА СМОТРИМ НА МИЛЫХ КРАСИВЫХ ДЕВОЧЕК, КОТОРЫЕ ВРЕМЕНАМИ ОЧЕНЬ ЭФФЕКТИВНО ДЕРУТСЯ, ПОПУТНО ДУРАЧАСЬ И КАТАЮСЬ НА ПАНДЕ.



КОЛЛЕКЦИОННАЯ ДЕМОВЕРСИЯ

Так как все почему-то считают Tekken Hybrid в первую очередь демоверсией Tekken Tag Tournament 2, а вдобавок уже фильмом и зачем-то приплюсованным ремейком, то выход коллекционной версии вызвал недоумение даже у Артема Шорохова. Ведь для большинства это выглядело как двойное издевательство над геймерами. Вроде им продали не просто демоверсию, но еще и демоверсию с кучей ненужного хлама. Но истинные фанаты стараются купить именно коллекционку с артбуком и саундтреком, так как, во-первых, музыка в фильме и игре совершенно потрясающая, а во-вторых, любой бонус по любимой вселенной всегда приятен, особенно красивый артбук. И пускай форумы смеются, мы-то с вами знаем истинную ценность таких вещей.



Battlefield 3: Back to Karkand

ТОЛЬКО ПЫЛЬ ПОСЛЕ БИТВЫ BATTLEFIELD 3 И MODERN WARFARE 3 УЛЕГЛАСЬ, КАК В БОЙ ПОШЛИ ДИВИЗИИ РЕЗЕРВА.

7.0

ОЦЕНКА

В принципе, с этим дополнением все понятно – по крайней мере, на первый взгляд. Спустя несколько месяцев после релиза Battlefield 3 окончательно стало ясно, что со второй частью знаменитого сериала эту игру роднит лишь громкое имя и наличие реактивных истребителей; во всех остальных смыслах это абсолютно новый проект – с новой механикой и новой философией. Философия эта во многом опирается на классические труды студии Infinity Ward: огромные, но необычайно линейные карты для сетевых сражений иногда даже пугают своим устройством. К ключевой точке ведет единственная тропа («Пик Дамаванды»)? Боевые действия сконцентрированы на клочке земли размером с парковочное место («Операция «Метро»)? Бесконечные коридоры, переходы и узкие дворики («Восточный базар»)? Это ли Battlefield, та самая игра, от масштабов которой некогда замирало сердце? Шутка ли, на одной из самых популярных карт, парижском «Переходе через Сену», несчастная БМП выглядит настоящей Годзиллой и закрывает собой едва ли не половину полезной игровой площади!

То есть приоритеты, что бы не говорили сами разработчики, очевидны. Ведь изменилась не только логика локаций – изменился стиль игры, изменился ее темп. В Battlefield 3 все быстро и ярко, необходимость ждать следующего возрождения несколько секунд раздражает не на шутку: какие, к черту, секунды, за это время расстановка сил успеет несколько раз поменяться! Причем все удивительно плоско, даже на безразмерной «Операции «Огненный шторм» – поле боя как на ладони, остановись на мгновение – пуля в голову обеспечена. Как-то даже и не верится, что эти же самые парни



Шансов живым перебежать дорогу в новом Battlefield крайне мало – здесь вообще нужно очень постараться, чтобы прожить дольше пяти секунд.



В Карканде солдаты тоже гибнут пачками: ни о каких осмысленных действиях при такой интенсивности не может быть и речи.

создали, например, Bad Company 2 с ее потрясающими тактическими возможностями (не говоря уже о собственно Battlefield 2). Впрочем, к игре сразу появились нарекания и чисто практического свойства: ну да, движок Frostbite 2, реалистичная система разрушения объектов, все дела – но только вот объектов этих на картах почти нет, в разы меньше, чем в той же Bad Company 2. Доходит до абсурда: бойцы мечутся по парижским кварталам и часами осыпают их градом гранат, ракетных залпов и гранатомет-

ных выстрелов – кварталы невозмутимо стоят, как ни в чем не бывало, изредка выплевывая из себя кирпичи. Или та же техника, разумное применение которой можно найти разве что на действительно потрясающей карте «Каспийская граница»: зачастую создается ощущение, что перед тобой не танк или юркий джип, а боевая дрезина, которой дозволено кататься туда-сюда по заранее проложенным рельсам... короче говоря, вопросов к Battlefield 3 у ветеранов серии накопилось немало.



Беда Battlefield 3 переключалась и в дополнение – врага попросту не видно до тех пор, пока он не окажется у тебя под носом. И зачем, кстати, убрали пыльные бури?

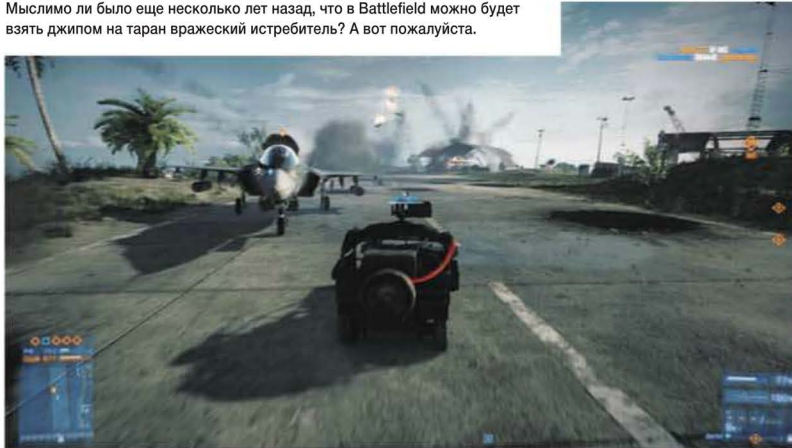
ТЕКСТ И ЗВУК
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: shooter, first-person Зарубежный издатель: Electronic Arts Российский издатель/дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: DICE Мультиплеер: team_based, online Требования к компьютеру: ??? Страна происхождения: Швеция

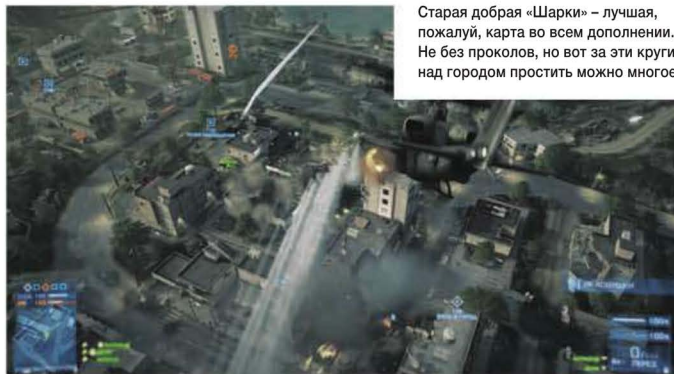
Снайперам особенно сложно, найти на новых картах удобные позиции решительно невозможно. Правда, уж если нашел – держись все живое.



Мыслимо ли было еще несколько лет назад, что в Battlefield можно будет взять джипом на таран вражеский истребитель? А вот пожалуйста.



Старая добрая «Шарки» – лучшая, пожалуй, карта во всем дополнении. Не без проколов, но вот за эти круги над городом простить можно многое.



ВСЕ КАРТЫ, ХОТЬ И ВОССОЗДАНЫ ПОЧТИ БУКВАЛЬНО, ПОТЕРЯЛИ В МАСШТАБЕ: ОНИ СУЗИЛИСЬ И СПЛЮЩИЛИСЬ ВОКРУГ ИГРОКА, ПРЕВРАТИВШИСЬ В ТЕСНЫЕ УЛОЧКИ И КОРИДОРЫ

Так вот, в первую очередь для них и выпущено «Возвращение в Карканд» – и не только потому, что это четыре популярнейших карты из второй части игры. Казалось бы, игрокам предложен другой, более широкий взгляд на виртуальные военные конфликты: олдскул есть олдскул, на новых старых картах нет ни одного лишнего миллиметра, действие происходит буквально везде – сам дизайн этих карт предполагает, что действие будет происходить везде! Только тут, пожалуй, приобретают смысл сражения формата «32 на 32», только тут техника и авиация играют не декоративную, а чисто практическую роль, только тут можно окопаться за каким-нибудь стратегически выгодным холмом и держать его до тех пор, пока не кончится боезапас... казалось бы. Увы, чуда не происходит. Карты прекрасные, система разрушений и вправду работает на полную катушку, война идет настолько яростная, что дрожь земли не смолкает ни на минуту, все так. Только хитрецы из DICE все так же оглядываются на конкурентов, разве что работают чуть деликатней. Все карты, хоть и воссозданы почти буквально, потеряли в масштабе: они сузились и сплющились вокруг игрока, превратившись в точно такие же тесные улочки и коридоры. Титульная Strike at Karkand, к примеру, превратилась в жалкий уличный огрызок, на котором практически не осталось места для маневров – а с учетом осыпающихся в пыль домиков так и вовсе стала напоминать огнедышащий пехотный ад (вообще одно из главных разочарований дополнения), «Оманский залив» выглядит кучкой никак не связанных между собой ключевых точек, а «Остров Уэйк» неприятно лихорадочен и суетлив. Играть, конечно, все так же весело и интересно... если бы мы не помнили, как все это выглядит в оригинале. А мы помним, и поэтому неизбежно возникает ощущение, что то ли ты вырос и подпираешь небо плечами, то ли сами карты магическим образом скукожились, как одежда после



ГРАФИЧЕСКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ

ВНИЗ: А еще страшно раздражает, что даже в жалкий БТР нужно всадить по меньшей мере три танковых снаряда. Техника тут, конечно, очень живучая.



неудачной стирки. В любом случае, затяжных осад и длительных батальи на передовой от Back to Karkand ждать не стоит – какие уж тут осады, если всю локацию можно пересечь на ногах за пару минут! Не работает, кстати, и механика «отрядов» – если в Battlefield 2 тебе просто необходимо было состоять в одном из них, чтобы не тратить огромное количество времени на путешествие в эпицентр событий, то здесь это вовсе необязательно. Где бы ты не появился – рядом будет война, таковы уж нынче правила игры.

Кроме самих карт, Back to Karkand добавил в Battlefield 3 новые виды техники (3 ед.) и оружия (10 ед.). Техника функционирует только на новых картах, оружие же можно использовать как в дополнении, так и в оригинальной Battlefield 3. Правда, чтобы его получить, нужно выполнить определенные условия – так работает новая система заданий, которая дебютирует в Back to Karkand. Заданий всего двенадцать, они поделены на шесть простых веток: выполнил одно – получил доступ к другому, более сложному. Так, чтобы заполучить французскую автоматическую винтовку FAMAS, нужно совершить десять «воскрешений» павших товарищей и десять раз помочь раненым бойцам медикаментами. После этого можно побороться за убийный британский автомат L85A2 – правда, требования гораздо серьезней: пять побед в режиме «Схватка отрядов», сто убийств из винтовок и двадцать – с помощью подствольного гранатомета. Правда, разработчики уже поспешили заявить, что готовят специальный патч – некоторые из оружейных новинок ведут себя «не так, как нужно», что бы это не значило.

К сожалению, с Back to Karkand случилось то, чего от него ждали меньше всего: через несколько часов игры он попросту становится скучным. Подружить новую механику со старыми принципами геймдизайна не получилось: от былого великолепия не осталось и следа; новой техники слишком мало, а новое оружие важных ролей не играет, разве что прототип дробовика МК3А1 интересен в достаточной степени, чтобы заменить им верные «Сайгу» или USAS-12. Остается надеяться, что в будущем DICE все же перестанут смотреть в рот конкурентам и попытаются воевать на всех фронтах сразу – в конце концов тот, кто хочет играть в Call of Duty, всегда может сыграть в Call of Duty. От Battlefield мы все же ждем немного другого. **СИ**



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PS 3, Nintendo Wii

Rayman Origins

Я ДОЛГО НЕ МОГ ПОНЯТЬ, КАК Я ОТНОШУСЬ К RAYMAN ORIGINS. ВКЛЮЧАЮ ИГРУ – ЧЕРТОВСКИ ВЕСЕЛО. НО УЖЕ ЧЕРЕЗ ПОЛЧАСА РУКА ТАК И ТЯНЕТСЯ К КНОПКЕ POWER. И ТАК КАЖДЫЙ РАЗ.

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii, Nintendo 3DS, PS Vita
Жанр: action, platform
Зарубежный издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft
Мультиплеер: co-op
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Страна происхождения: Франция

8.0

ОЦЕНКА

Всего в истории индустрии было четыре великих сериала платформеров: Sonic the Hedgehog, Super Mario Bros., Crash Bandicoot и Rayman. Последний волею Мишеля Анселя несколько лет назад трансформировался в сборник мини-игр Rayman Raving Rabbids, чем и был спасен от забвения. А затем Ubisoft заметила наметившийся ренессанс 2D-геймплея и позволила своему штатному гению вернуть Rayman (к слову, успешно преодолевший 3D-рубеж еще на первой PlayStation) к корням. В результате схлопнувшийся до плоскости платформер оказался безумно красивым, а его игровая механика собрала в себе лучшие находки жанра за последние двадцать с лишним лет.

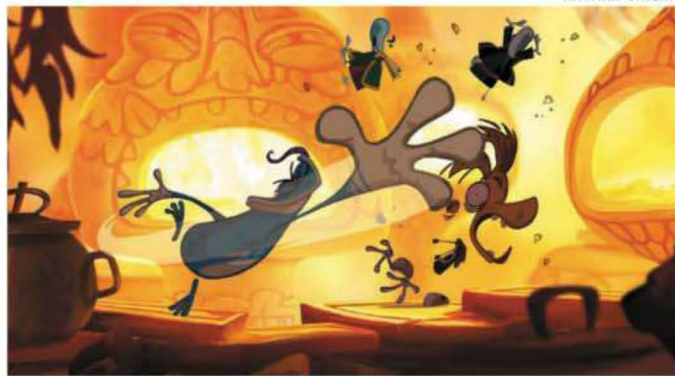
Описать главное в Rayman Origins можно даже не видя игру – достаточно понимать, что такое платформер (и уметь отличать жанр от аркад – это, к сожалению, до сих пор недоступно авторам большинства российских профильных СМИ). Герой перепрыгивает пропасти и ловушки. Герой время от времени

убивает врагов (в том числе и приземляясь им на голову). Герой коллекционирует светящиеся фиговины. Герой ищет и находит секретные призы и даже целые бонус-комнаты. И все это – с чудесной, безумно плавной, яркой, разнообразной, гармоничной двухмерной графикой, при виде которой я сам из 1995 года просто бы умер от передозировки крутости.

Меж тем, Rayman Origins – вовсе не ретро-игра. Мишель Ансель лучше других умеет ловить zeitgeist, дух времени, и использовать его как точку отсчета для собственных работ. В «Кролегах» он искажал кривым зеркалом слишком серьезное лицо индустрии середины двухтысячных. Новый платформер толстой линзой фокусирует в одной точке все, чего добился жанр к концу 2011 года. Кооперативный режим на четыре персоны – привет New Super Mario Bros. Wii, LEGO-платформера и недавней Disney Universe. Работа над синхронизацией звука, анимации и собственно игры – отсылка к Loco Roco и работам Тэцуи Мидзугути. Rayman Origins цитирует и 2D-шутеры, и Angry Birds, и Sonic the Hedgehog. Наконец, игра побита на маленькие, легко усваиваемые кусочки. В Rayman Origins можно играть полчаса, а можно – сутки. Можно начать с любого места и ничего не потерять. Можно играть в одиночку, можно – вдвоем, втроем, вчетвером. Помогать друг другу или вредить. Открывать новые уровни или оттачивать мастерство на старых. Rayman Origins – игра для всех и каждого, то самое



Висящие в воздухе руки и ноги Реймена – не баг. Так задумано.



**ВЫ МОЖЕТЕ ПОСМОТРЕТЬ ДВЕНАДЦАТЬ ЧАСОВ
МУЛЬТФИЛЬМОВ В ПОЛНОМ ЭД, НО ЛОГИЧНО НЕ ПОРТИТЬ
ГЛАЗА В НЕУДОБНЫХ ОЧКАХ, А НАСЛАДИТЬСЯ
МАСТЕРСТВОМ НАСТОЯЩИХ ХУДОЖНИКОВ И КРУТЫХ
ПРОГРАММИСТОВ.**

необходимое переходное звено, которое ищет в авторской колонке Ильи Янович. И одновременно игра ни для кого.

В середине девяностых Sony активно продвигала Crash Bandicoot как полноценный аналог Super Mario Bros. Отдавая должное игровой механике, геймеры, однако, с легкостью бросили сериал, едва у него наметились трудности. Почему? За формальным фасадом Crash Bandicoot скрывалась зияющая творческая пустота. Геймдизайнеры не смогли ни влюбить в сюжет и персонажей (что случилось с сестрой Крэша? Nobody cares.), ни внести в игру дополнительный, тонкий смысловой слой. Не вышли ни на шаг за рамки локальной, тактической задачи, пока коллеги-конкуренты мыслили стратегически. Один лишь пример: словарь Urban Dictionary включает в себя сленговое выражение «your princess is in another castle» со следующими значениями: «1) Ваша девушка вам изменяет, 2) Ее здесь нет, 3) Вы очень старались, но все равно не получили желаемого». Именно такие маленькие достижения, а не маркетинговая машина Nintendo и даже не гений падаванов Миямото, позволяет сериалу Super Mario Bros. оставаться актуальным и через двадцать пять лет после старта. Его цитируют в естественной человеческой речи, а Crash Bandicoot – нет.

Не цитируют (и уже вряд ли будут) и Rayman Origins. На старте проекта предполагалось, что игра-предыстория раскроет образ персонажа, а в результате превратилась из приквела даже не в сиквел или спин-офф... просто nobody cares, во что именно. И дело здесь не в наличии или отсутствии сюжета – в платформерах он всегда был минималистичным. Такие игры программируют определенное отношение геймера к происходящему – он смеется над шутками, радуется победам, злится при неожиданном падении в пропасть, считывает и запечатлевает сценки-символы. Однако компиляционная суть Rayman Origins не дает ей быть ни слишком смешной, ни слишком сложной, ни даже оригинальной. Например, кажущаяся хардкорность (упал в пропасть –



АРТ-ДИЗАЙН



СВЕРХУ: Главное – держать-
ся вместе, тогда если
что – друзья оживят.

умер) нивелируется режимом на четверых, где один оставшийся в живых персонаж может с легкостью вернуть коллег с того света и продолжить прохождение сложного места. Игра могла бы запомниться маленькими, но чрезвычайно яркими моментами, проходящими красной нитью через всю историю. Вроде запуска коровы в космос из Earthworm Jim. Однако ничего подобного здесь нет. Это просто игра, ничего лишнего.

Ах да, есть еще графика. Необычный, чисто французский визуальный стиль, не имеющий ничего общего ни с американскими комиксами, ни с японской мангой. Как к нему относиться – личное дело каждого. Но я вижу в Rayman Origins разноцветную соплю, сорвавшуюся с ноздри спящего бога. Любопытные геймеры разглядывают ее под микроскопом, изучают копошащуюся там жизнь. Ближайшая (и не самая плохая) аналогия – Boogerman.

Отношение к Rayman Origins в целом зависит, как ни удивительно, от платформы. Сказанное в самом начале (играть интересно полчаса, но зато каждый день) и в середине (можно продолжить с любого места, вернуться назад – все равно весело) логично подводит к простой мысли: это идеальная игра для портативных платформ – от 3DS и Vita до, простите, iPad. Я делал с Rayman Origins это на PlayStation 3 – и был слегка в недоумении. Думаю, что Vita-версия – самое оно. Она, правда, как и версия для 3DS, выйдет чуть позже. **СИ**



Рука, перетаскивающая героев через пропасти, растревается (с одной «с»), когда уровень проходят одновременно трое.



Trine 2

ОТ ФРАЗЫ «НЕСКОЛЬКО ТЫСЯЧ ОДНОВРЕМЕННО ОТОБРАЖАЕМЫХ ОТТЕНКОВ ЦВЕТОВ» СТАНОВИТСЯ ПЛОХО: ПРЕДСТАВЛЯЕШЬ СЕБЕ НЕОХВАТНЫХ РАЗМЕРОВ ПАЛИТРУ, ЯРОСТНО РАСПЕСКАННУЮ ПО ХОЛСТУ, ИЛИ ВИЗУАЛИЗАЦИЮ ЭЛЕКТРОТЕХНОРЕМИКСА В ИНТЕРФЕЙСЕ МРЗ-ПРОИГРЫВАТЕЛЯ. НО КОГДА ВИДИШЬ TRINE 2, ДУМАЕШЬ ТОЛЬКО ОБ ОДНОМ: «МАМА ДОРОГАЯ, ДО ЧЕГО Ж КРАСИВО!»



АРТ-ДИЗАЙН | ГРАФИЧЕСКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ | ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА | САУНДТРЕК

ТЕКСТ И ЗВУК
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: PC, X360, PS3 Жанр: action, puzzle, fantasy Зарубежный издатель: ATLUS
Российский издатель/дистрибьютор: «Акелла» Разработчик: Frozenbyte
Мультиплеер: co-op, online Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Финляндия



Вся троица в сборе. Они еще не знают, но уже догадываются, что скоро им опять придется сосуществовать в одном теле.

Паром из Хельсинки в Стокгольм идет десять часов. Идея функционального разрушения объектов для преодоления этого расстояния потребовалось десять лет. Но если у DICE она отправилась

на службу военно-промышленному комплексу, то Frozenbyte всю дорогу занимались тем, чтобы сделать красиво через PhysX. С четвертого раза у них получилось настолько чарующе, что можно банально утомиться, разрываясь между необходимостью бежать вперед и задержаться на полминутки, чтобы поглазеть на шикарные движущиеся картинки, цветовую сокровищницу и полноэкранное сглаживание уровня Extreme, цитирую заклинание из настроек, FXAA + 4xSSAA!

Все это служит одной цели: показать настоящему сказочные пространства. Волшебный лес с гигантскими улитками и растениями, гибельное болото с ядовитыми испарениями, кристально прозрачные (аккуратно, скользко!) ледники, темные пещеры с опасными насекомыми за каждым углом, подземные кузницы с пожароопасными механизмами, песчаный пляж с кокосовыми пальмами и подводными головоломками – за всем этим творческим размахом совершенно забываются достижения первой части. За весь 2011-й больше всего игровых скриншотов я сделал именно из Trine 2.

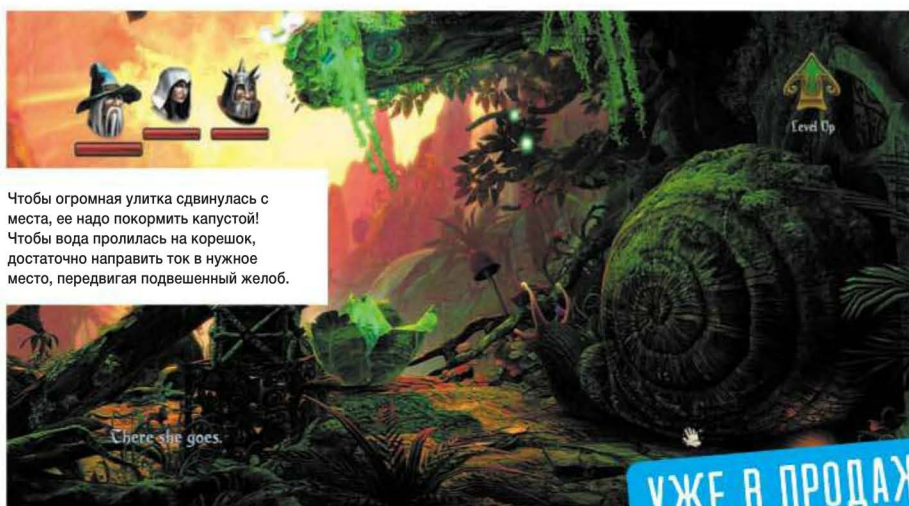
Но мы же с вами понимаем, что графика – не главное? Понимаем, вот только что-то не хочется важно кивать в подтверждение этого



Таланты можно в любой момент сбросить и собрать заново. На деле это практически не требуется – стоит прокачать мага, и любая головоломка нам больше не враг.

тезиса. Разлетающиеся на лучины и древесную пыль клетки и короба, рассыпающиеся в каменную крошку камни, взрывающиеся от высокотемпературного накаливания металлические кубы, прогибающиеся под весом рыцаря подвесные мосты – все это не только полезно для прохождения, но и слишком симпатично, чтобы отказать в законном абзаце, а лучше трех. Есть

и второй слой благодати, он скрывается в почти незаметных деталях работы физического движка: пущенная с туги натянутой тетивы стрела глубоко засядет в огромном орке, а свистнутая наугад лишь чуть-чуть вопьется в зеленую кожу. А застрявшая в деревянной перекладине так и вовсе через некоторое время упадет. Поправка на ветер не делается ввиду отсутствия



Чтобы огромная улитка сдвинулась с места, ее надо покормить капустой! Чтобы вода пролилась на корешок, достаточно направить ток в нужное место, передвигая подвешенный желоб.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, Xbox 360, PS3

ЗДЕСЬ ПТИЦЫ НЕ ПОЮТ

Говорят, что эту мелодию узнают миллионы людей, потому что это – главный трек из Angry Birds. Но играя в Trine (неважно, первую или вторую), и в голову не приходит заподозрить композитора Ари Пуллкинена в причастности к самому гнусному «игровому» явлению последних лет. Не знаю подробностей, но хочу верить, что «Птички» в его распорядке дня находятся исключительно для денег, а настоящее призвание души – это саундтреки для студии Frozenbyte (да, он и к Shadowgrounds приложил свою божественную руку). Так что поставьте музыку из Trine в плеер и закройте глаза. Представлять, что вы оказались в сказке, не надо – оно само так работает.

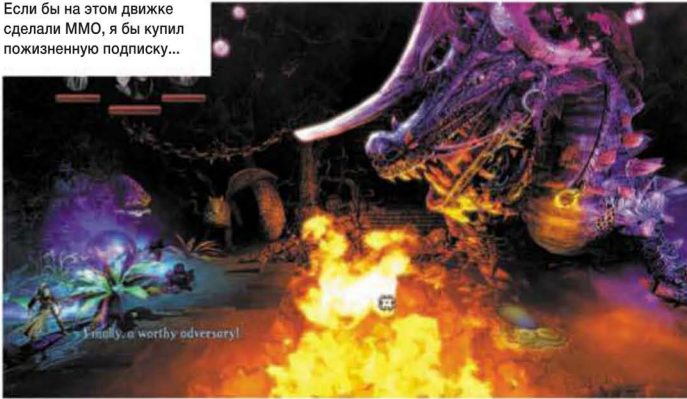
8.5

ОЦЕНКА

ВНИЗУ: Куда ж нынче без коллекций? Они запрятаны в настолько хитроумных местах, что порой проникаешься уважением к самому себе: и как это я догадался туда забраться?



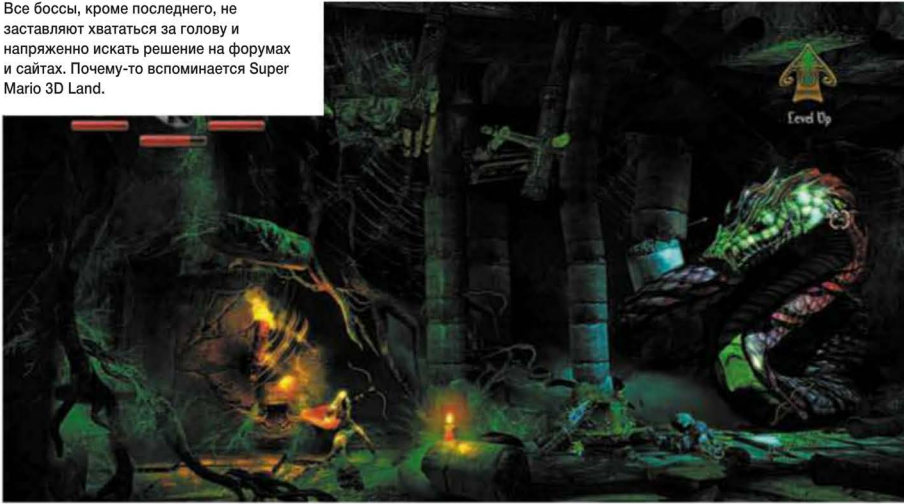
Если бы на этом движке сделали ММО, я бы купил пожизненную подписку...



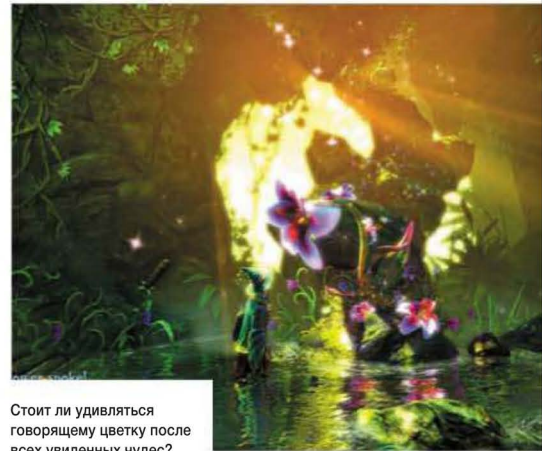
...Ну или хотя бы новую часть Ecco the Dolphin сделайте!



Все боссы, кроме последнего, не заставляют хвататься за голову и напряженно искать решение на форумах и сайтах. Почему-то вспоминается Super Mario 3D Land.



ВЫ МОЖЕТЕ ПОСМОТРЕТЬ ДВЕНАДЦАТЬ ЧАСОВ МУЛЬТФИЛЬМОВ В ПОЛНОМ эД, НО ЛОГИЧНО НЕ ПОРТИТЬ ГЛАЗА В НЕУДОБНЫХ ОЧКАХ, А НАСЛАДИТЬСЯ МАСТЕРСТВОМ НАСТОЯЩИХ ХУДОЖНИКОВ И КРУТЫХ ПРОГРАММИСТОВ.



Стоит ли удивляться говорящему цветку после всех увиденных чудес?

последнего: не следует стрелять в небо, находясь на мыльном пузыре с вертикальным взлетом. А вот инерцию нужно учитывать всегда: падать не больно, но очень уж обидно за потраченное время.

Двухмерный платформер в наши дни вызывает некоторые сомнения в необходимости своего существования, только если этот платформер не пробуждает всяких нежных чувств: воспоминаний о первых экспериментах компании Blizzard и какого-то красивущего ролика, засмотренного в детстве до дыр в жестком диске. К счастью, подтаскивая левитирующей доской бутылку с экспой через узкую щель или сражаясь металлическими коробками за противовес на маятнике, как-то не задумываешься о сходстве Trine 2 и The Lost Vikings. Несмотря на общие детали каркаса, финская версия забавы «сообразим на троих» обладает меньшим количеством измерений — достаточно вспомнить, что герой здесь один в любой момент времени, а значит, целый пласт интересных решений остается в прошлом. С другой стороны, у

Эрика, Олафа и Балеога не было возможности сотворить из воздуха геометрические фигуры, да и лук со стрелами у викингов не в почете. ОК, ладно, ничья по всем пунктам, кроме того, что... тут очень красиво. Нет, ну правда, не могу молчать.

Впрочем, тысячецветная палитра ничуть не смущает серые клеточки, когда с размаху бьешься об очередную тупик с двумя механизмами, рычагом и выходом где-нибудь наверху, куда так просто не допрыгнуть. Палочки и колбочки тут же выстраиваются на сетчатке в армейском порядке, отсекая многослойные спецэффекты и объекты с многочисленных бэкграундов и оставляя в фокусе лишь то, что действительно нужно. Следует отдать должное разработчикам — грань между «задниками» и «передниками» соблюдена идеально, пере-

путать надежный уступ и призрачную надежду практически невозможно. Чтобы целиком и полностью пропитаться живыми узорами по ту сторону монитора, нужно оставить клавиатуру в покое и просто СМОТРЕТЬ. Это сродни трехмерной картинке на 3DS, которую можно увидеть только при условии полного застывания рук, ног и головы. А в Trine 2 конечности застывают сами. И хочется не дышать.

За боевую часть отвечает рыцарь и его экипировка. Впрочем, воровке и магу тоже можно прокачать пару «силовых» талантов.



По-моему, огромная улитка, встреченная ранее, выглядит больше этой жабы.

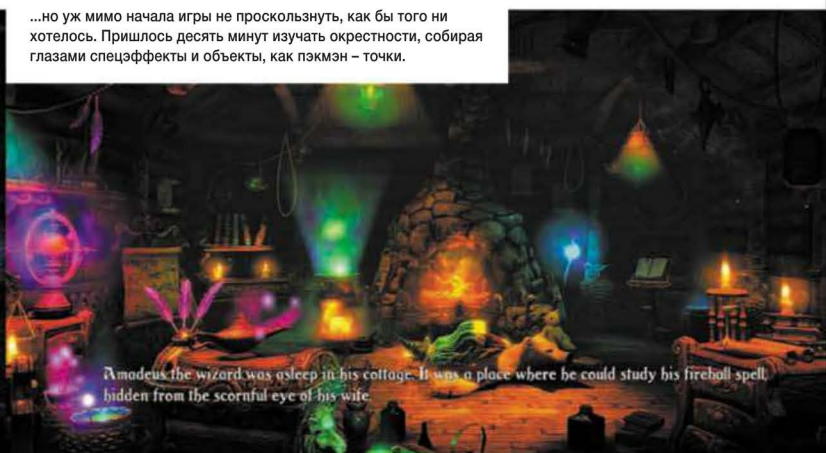


Стартовый экран ждет приказа для вызова главного меню. Едва заметив, что лучницей можно управлять, про саму игру на время забываешь...

REVIEW



...но уж мимо начала игры не проскользнуть, как бы того ни хотелось. Пришлось десять минут изучать окрестности, собирая глазами спецэффекты и объекты, как пэкмэн – точки.



Определив суть происходящего и цель, которую нужно достигнуть, переходим к физическим упражнениям. В любой момент можно переключиться в одно из трех тел: мага, воровку и рыцаря. Заклинатель способен творить из воздуха кубы и доски, девушка в элегантной одежде крюком на веревке цепляет деревянные поверхности и перелетает с места на место, а рыцарь – ну, он рыцарь и есть, мечом рубит, щитом прикрывает (плюс кувалда для молекулярного разбора каменных гряд). Добрая половина головоломок перешла

ТЫСЯЧЕЦВЕТНАЯ ПАЛИТРА НИЧУТЬ НЕ СМУЩАЕТ СЕРЫЕ КЛЕТОЧКИ, КОГДА С РАЗМАХУ БЬЕШЬСЯ О КАКОЙ-НИБУДЬ ТУПИК С ДВУМЯ МЕХАНИЗМАМИ, РЫЧАГОМ И ВЫХОДОМ ГДЕ-НИБУДЬ НАВЕРХУ, КУДА ТАК ПРОСТО НЕ ДОПРЫГНУТЬ.

же The Lost Vikings): нет никакого ограничения на количество попыток, а кроме финального босса любая потеря жизни приведет лишь к легкой пробежке от чекпойнта к месту гибели, и какую бы то ни было схватку не придется начинать заново. Steam подсказывает, что я

из первой части вместе со способами решения, но вторая половина заставит призадуматься и, возможно, отправит самых нетерпеливых на Youtube или GameFAQs. Но в целом Trine 2 показалась мне проще первой части и ранних аналогов (вроде той

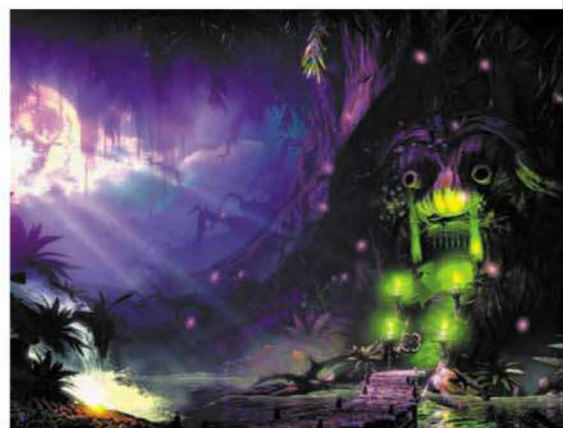
потратил на игру 12 часов – в среднем, стало быть, по часу на уровень...

Слушайте, вы можете вместо Trine 2 посмотреть двенадцать часов мультфильмов в полном 3D, например, но лично мне кажется, что логично не портить глаза в неудобных очках, а насладиться мастерством настоящих художников и крутых программистов. Потому что эти смелые мужчины и женщины не относятся к PC как расширенному источнику оперативной памяти, а наглядно демонстрируют, для чего именно эта платформа существует вот уже почти тридцать лет. Как и их коллеги по ту сторону Балтийского моря, сотрудники Frozenbyte понимают, что есть на свете большое количество людей, которые исправно улучшают свой компьютер каждые три-четыре года в надежде на ответный ход со стороны разработчиков.

И отвечают им взаимностью. **СИ**



Кто о чем, а воровка о сокровищах.



ВЕРХУ: Если бы это была статичная картинка, можно было бы подумать, что это скриншот из, скажем, The Secret of Monkey Island.

На фоне этого неземного пейзажа маг управляет двуногой конструкцией, перемещая то одну конечность, то другую.



Схватка с финальным боссом задействует какое-то количество полузабытых рефлексов, но в целом она протекает ровно и практически безопасно.



Call of Duty: Modern Warfare 3 (мультиплеер)

В 1966 ГОДУ КАРЛОС ХЭТКОК, УВИДЕВ ВО ВРЕМЯ СНАЙПЕРСКОЙ ДУЭЛИ С ВЬЕТКОМ-ГОМ БЛИК ДАЛЕКОГО ПРИЦЕЛА, МОМЕНТАЛЬНО ВЫСТРЕЛИЛ. ПУЛЯ ПРОШЛА СКВОЗЬ ОПТИКУ ПРЯМО В ГЛАЗ ВРАГА. ПОЗЖЕ, ОСМАТРИВАЯ РАЗБИТЫЙ ПРИЦЕЛ, КАРЛОС ПРИШЕЛ К ВЫВОДУ, ЧТО РУЖЬЕ В ТОТ МОМЕНТ БЫЛО НАПРАВЛЕНО ПРЯМО НА НЕГО. «ЭТО БЫЛ ОДИН ШАНС НА МИЛЛИОН», – ГОВОРИЛ ОН.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows



Тепловизор работает по принципу сканера движения из «Чужих»: посылает сигналы и возвращает результат замеров. Штука удобная в локальных стычках, но как по мне – лучше вызывать беспилотник за три киллстрейка, так враги на всю карту засветятся.

Подвиг Карлоса Хэткока воспроизвести больше никому и никогда не удалось. Зато в искусстве этот эпизод появлялся как минимум трижды, самый известный такой случай – снайперская дуэль в «Спасении рядового Райна». Там тоже, если помните, пуля проходила сквозь прицел. В действительности Карлосу очень сильно повезло, ведь противник в момент выстрела уже смотрел на него, и дуэль вполне могла закончиться двойным убийством, а то и просто гибелью морпеха.

Call of Duty: Modern Warfare 3 – это та игра, которая не имеет ничего общего с реальностью. И подвиг Карлоса здесь повторяют по сотне раз на дню на многочисленных серверах в бесчисленных дуэлях. Да и то смешно сказать – «снайперская дуэль». Под этим словом обычно подразумевают игру разума, способность грамотно спрятаться, переиграть врага, загнав его в угол, и, наконец, произвести один, но самый главный выстрел. В MW3 для этого просто нет времени. Каждая из шестнадцати карт – это набор коридоров, в которых едва ли отыщется одна-две позиции для дальноточной стрельбы. Да и толку-то от них, если первый

7.5

ОЦЕНКА



МУЛЬТИПЛЕЕР

же фраг после респавна обязательно наведается за твоим скальпом? В этом смысле показательно еще и то, что в BF3 для снайперки есть стабилизационные сошки, тратящие драгоценные секунды на раскладку на местности, а в MW3 – нет. Ибо время.

Пятое поколение развитого мультиплеера Call of Duty осторожно перенимает корону у своего прямого предка – Modern Warfare 2, но все еще соперничает со своим дядей Black Ops. Сказать по правде, я первое время даже колебался – то ли продолжать забеги в ВО (за год всего лишь 50-й уровень набил, а сколько еще впереди?), то ли осваивать новые территории. В итоге проголосовал за прогресс и, кажется, не ошибся.

Наполеону приписывают утверждение о том, что солдат способен упорно сражаться ради цветной ленты. Первая Modern Warfare использовала этот тезис в исключительно садистских целях: по достижении потолка (55-й уровень) можно было нажать специальную кнопку и... потерять все открытые трудовыми и временными затратами ценности. Уровень игрока возвращался к первому, и единственное, что отличало его от впервые включившего игру новичка – это какой-то мелкий значок возле никнейма. Если учесть,

ТЕКСТ И ЗВУК
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows Жанр: first-person.shooter.modern Зарубежный издатель: Activision Российский издатель/дистрибутор: «Новый Диск»

Разработчик: Infinity Ward, Sledgehammer Games Мультиплеер: co-op/vs/team_based, online Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: США

использования, и каждый новый уровень оружия открывает какую-нибудь финтифлюшку, самые ценные из которых, разумеется, облюбовали верхнюю полку.

При этом с оборудованием в Modern Warfare 3 есть вполне конкретная проблема. Точнее, дилемма. Если в BF3 можно идти к успеху со стандартным стартовым набором, получая лишь узкую спецификацию класса в качестве бонуса за долготерпение, то в MW3 уровню к сороковому есть и желание и, главное, возможность полностью поменять весь свой изначальный обвес. И я бы с радостью, но проблема заключается в том, что приверженность к определенному куску железа на протяжении всего этого времени уже принесла мне тактическую рукоятку, термальный визор и раскраску «осень». Так что же, менять всю эту радость на новый, пахнущий заводской смазкой ствол, который еще надо прокачать, чтобы сделать из него Оружие Победы? Увы, да. Каждый девайс надо «прокачивать», причем времени на то, чтобы допрыгнуть до той самой верхней полки, уйдет больше, чем если покачать немножко автомат, чуть-чуть пистолет, слегка винтовку и так далее. При этом хватание по верхам дает тонну опыта, что в свою очередь еще быстрее приближает к заветному «калашу». Короче, вся эта

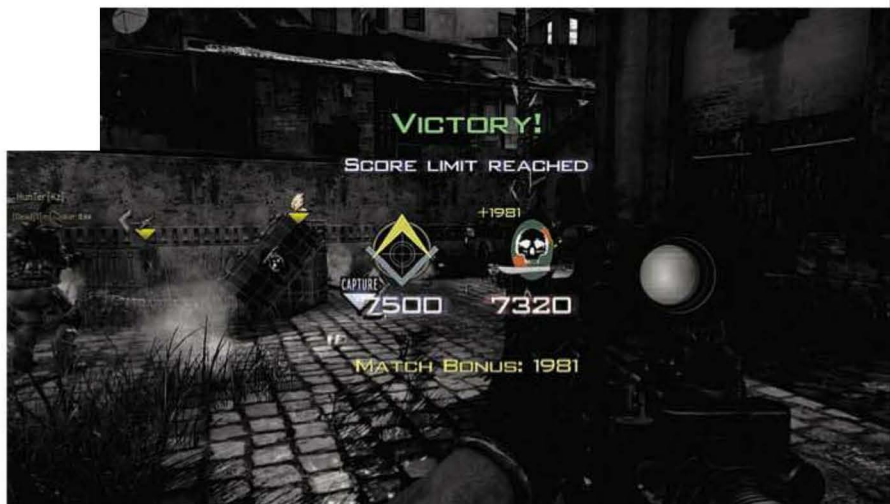
ВЕРХУ: Перков и оборудования в игре непривычно много для «фастфудной» игры. Правда, чтобы сломать голову о выбор, надо сначала их все открыть, а это дело на восемьдесят уровней, как ни крути...

что набор уровней – занятие не из быстрых, полагаю, что количество счастливиц, набивших заветный золотой крест (то есть десять раз исполнивших трюк «до основания, а затем»), исчисляется в лучшем случае тысячами.

В MW3 кривая левеллинга (не фамилия, поэтому с маленькой буквы) сделана с гораздо большим уважением к игроку: как и полагается, первая дюжина уровней настигнет игрока в ближайшие пару часов, но дальше, в отличие от геометрически прогрессирующих товарищей по цеху, лестница не устремится в заоблачные выси. Определенный «отъезд ступеней» будет наблюдаться, однако ощущения, что тебя опять поставили перед фактом долго и упорного карабка ради крайне полезных в быту японских винтовок и ручной РПГ системы «Стингер», я не испытывал. Сверкающий левел-ап в горизонте событий ближайшего часа – отличный повод произнести вслух фразу типа «Сейчас еще пару боев отыграю, и хватит на сегодня» или «Вот только докачаюсь до четырехкратного прицела». И пусть меня покарает Арес, если я не думал такие фразы каждую сессию в новом Call of Duty.

Маленькая заметка для тех, кто, как и я, начал свой мультиплеерный «Cruise of Duty» с Black Ops. Тот ад на земле, который творился в BO, к счастью, дает лишь слабый отклик в существующий порядок вещей. Здесь и близко нет ничего подобного Nuketown-24/7 (вкратце: пули свистят, гранаты летят, напалм жжет, за весь бой 0 фрагов, 50 смертей – легко). Нет здесь и необходимости зарабатывать «деньги»: оружейная расширяется вглубь с каждой второй нашивкой, а навесные модули, раскраска, прицелы и прочий апгрейд добываются естественным путем. Как и в BF3, оружие прокачивается в зависимости от интенсивности его

СВЕРКАЮЩИЙ ЛЕВЕЛ-АП В ГОРИЗОНТЕ СОБЫТИЙ БЛИЖАЙШЕГО ЧАСА – ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД ПРОИЗНЕСТИ ВСПЛУХ ФРАЗУ ТИПА «СЕЙЧАС ЕЩЕ ПАРУ БОЕВ ОТЫГРАЮ, И ХВАТИТ НА СЕГОДНЯ» ИЛИ «ВОТ ТОЛЬКО ДОКАЧАЮСЬ ДО ЧЕТЫРЕХКРАТНОГО ПРИЦЕЛА».



ВЕРХУ: В горячке боя не всегда смотришь на текущий результат, но вообще-то это не имеет особого смысла: переломное событие может возникнуть и под конец раунда. У меня был случай, когда мы практически слитый бой вырвали с разницей в 100 очков.

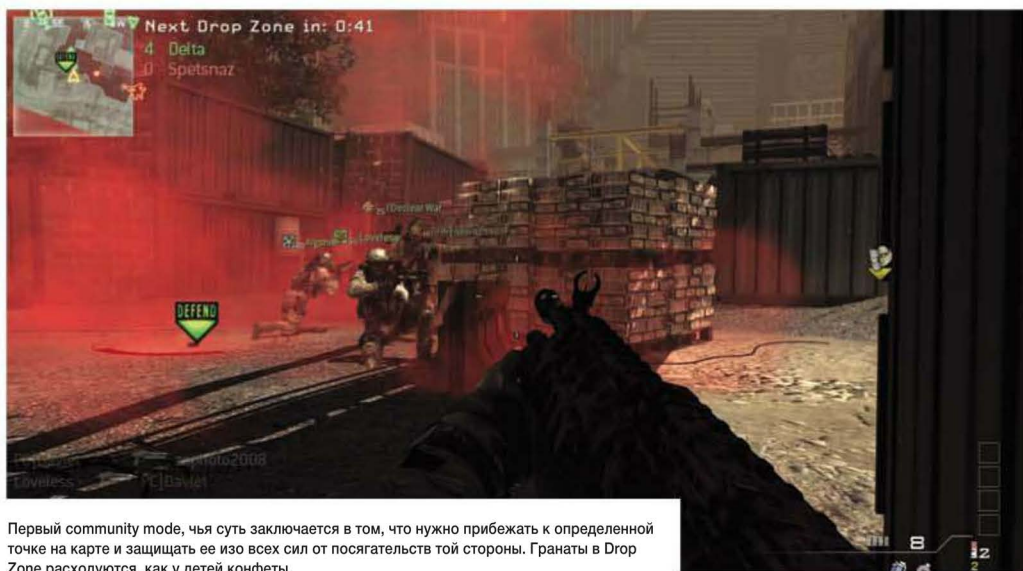
НИЗУ: Подсказки, всплывающие при загрузке уровня, могут быть на удивление полезными. Я не знал, например, что «Сталкер» увеличивает скорость при стрейфе.



Интересная выдумка дизайнеров – поощрительные сведения. В конце каждого матча вам дадут знать, если вы дольше всех проползали на карачках или потратили дымовые гранаты больше остальных.

айтемизация – классическая ловушка номер двадцать два.

Похожая история происходит и с перками (сбор патронов с трупов, ускоренная перезарядка, невидимость для радаров и тепловизоров и т.д.), коих приходится по три штуки на класс. Пока доберешься до заветного «мароде-ра», пять клавиатур загубишь. Одно радует – на каждый перк выписан строго один апгрейд, и прокачивается он достаточно быстро, чтобы не прикипать к чему-нибудь новичковому вроде ускоренного прицеливания. Еще проще с гранатами и тактическими приспособлениями: во-первых, их не надо прокачивать. А во-вторых, с чисто практической точки зрения нет ничего эффективнее «прилипалы». Устройство имеет смысл брать то, которое даст лишние десять тысяч очков за интенсивное использование, по-



Первый community mode, чья суть заключается в том, что нужно прибежать к определенной точке на карте и защищать ее изо всех сил от посягательств той стороны. Гранаты в Drop Zone расходуются, как у детей конфеты.



сле чего выбор падет на следующее по списку. Почему этот раздел в игре называется Tactical, для меня остается тайной. Неужели кто-то в здравом уме играет в Modern Warfare 3 в команде? Снайпер из BF3 внутри меня хихикает: он-то знает, что радиоуправляемый вертолет и SV90 с сошками и прицелом x16 – это идеальный набор для соло-игры. В MW3 из этого есть только вертолетик, и он тоже умеет помечать врагов для радара.

Кстати, на самом деле командный геймплей тут встречается. Перед началом игры можно собраться группой и принимать участие целой командой – игра аккуратно поместит вас всех на одну и ту же сторону. Это в теории, на практике же за все тридцать восемь часов был лишь один такой случай. Я наткнулся на какой-то клан в командной игре по захвату точек. Получалось, что этот клан был целиком и полностью против случайно попавших в ростер игроков. Было весьма забавно расстраивать тактическое взаимодействие многочисленных кланеров, целясь не в форварда (который шел с полицейским щитом), а забрасывая гранатами тех, кто обеспечивал огневое прикрытие издала. Вероятно, при игре «клан на клан» соблюдаются какие-то правила, порядки и построения, строятся какие-то расчеты, гудит от напряжения тимспик... но у обычного человеческого сброда никаких правил нет, не говоря уже о голосовых командах. Нет ничего опаснее непредсказуемого игрока – и в этом весь MW3.

Слово «тактика» тут вообще не при делах. Почему никто не берет радарную глушилку с пятиметровым радиусом действия? Потому что в масштабах всей карты это капля в море, а оборудовать с ее помощью нычку – это подписать себе смертный приговор после первого же флага. Ну и к чему такой размен, когда можно повредить разум бегущих гуском условных противников «шумовухой» или аж дважды ослепить их «флэшкой» за те же деньги? По моим наблюдениям, всякие защитные ухищрения вроде стационарной ПВО используют исключительно от отсутствия альтернатив – киллстрейки есть, а девать их некуда. Кстати!..



СНЕГА: Для любителей коллекционировать и достигать – уютная табличка о пяти сотнях «лычек». Добываются самыми разными путями: первое место в матче, больше всех бомб установил, отомстил за смерть павшего товарища, зарезал кучу врагов и так далее.

ВЕРХУ: Подозреваю, что титул «Noob Tube» как-то связан с интенсивным использованием базук, которые так любили запрещать на выделенных серверах в Black Ops.



Пока добирается народ на матч, можно голосованием выбрать одну из карт для следующего раунда.

ЭТОТ ТЕКСТ ВО ВСЕ НЕ ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ВНИМАНИЯ (а теперь уже да). Не переворачивай страницы, случайно заглянувший читатель. Позволь зачитать тебе краткий курс про киллстрейки для чайников или «почему Call of Duty стал иконой midcore-сегмента игровой индустрии».

Вся долгая история мультиплеера насчитывает две стадии: до того как вьетнамец с американцем сделали Counter-Strike и после. CS принес в жанр две вещи: разбивку матча на раунды и награждение игроков по результатам каждого этапа. Удачно отыграв первый раунд, можно выйти во второй в полном обвесе: бронежилет, мощное оружие, побольше патронов. Однообразные пострелушки, где кроме прицеливания и распрыга оставалось только подсчитывать секунды до респавна бонусов, превратились в многомерное развлечение, где каждая смерть и каждый флага в конечном итоге влияют на результат всей команды. Разработчики из Infinity Ward расширили концепцию «эффективного солдата»: нужно не просто настрелять побольше флагов и героически погибнуть от вражьей пули, но желательнее перед этим вытянуть соотношение «хозяева – гости» хотя бы до 3 к 1. Ведь за первые три убийства давали беспилотник, обозревающий окрестности (на радаре отображаются все враги), за пять трупов вручали кнопку от вызова авиации, а за семь позволяли радировать команду SOS боевому вертолету, который прилетал и делал кровавую кашку. За прошедшие четыре года киллстрейки вымахали в полноценную головную боль: наград за выживаемость стало больше, но перед боем выбрать можно только три. А в MW3 к этому прибавились еще и три разносторонних набора: «специалист» (вместо временного бонуса дают перк), «классический» и «смерть не помеха», при котором киллстрейки продолжают набираться, даже ес-

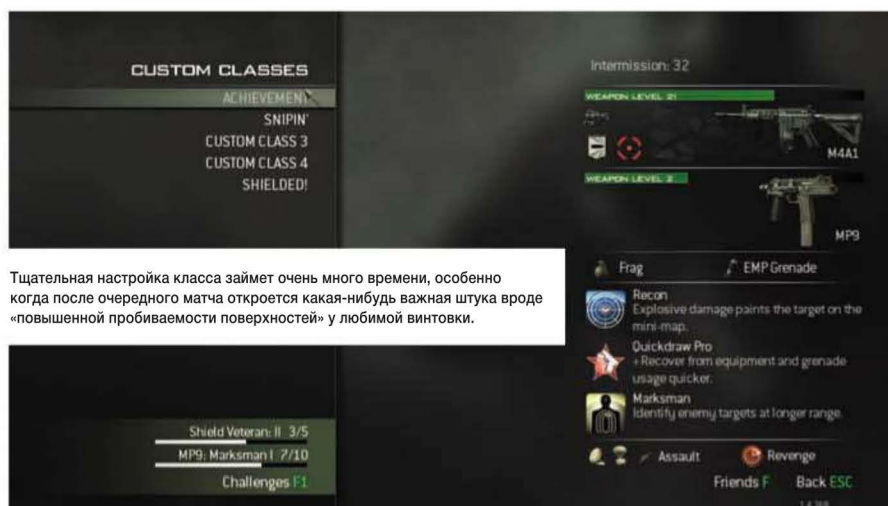
ли дохнешь после каждого подвига. Особую тему развивают deathstreaks, что родом из MW2 – они делают то же самое, только наоборот. За три гибели неудачник может получить временный бонус к бегу, за пять – шанс выжить в смертельной схватке, а высшая точка – это «пластидный» подарок для ухмыляющегося противника.

Новичок потратит на настройку своего класса две минуты, профессионал – полчаса. Но оба они сойдутся в смертельной схватке в одном из... как-то их до хрена, этих режимов. Я насчитал аж 21 штуку, из которых, правда, треть – это «хардкорный» вариант (никакого перекрестия, можно убивать сокомандников и даже погибнуть от непреднамеренного рикошета). Можно вообще подкинуть монетку/бросить кубик, выбрав из списка наугад, и наслаждаться по принципу «чего отсыпали», а можно целенаправленно зависать часами на Flag Defender или CTF. Игроки, к счастью, есть всегда, потому что MW3 продолжает путь по линии предков: сервером становится один из игроков. Да-да, никаких idiotских комментариев типа «без базук, гранатометов, вторых шансов и вообще игра на ножах, иначе кикбан!». Есть только одно ограничение – никаких ограничений, и я считаю, что это прекрасно. А вот с друзьями можно играть на любых условиях, для этого существуют private-игры, где можно помимо стандартных режимов выбрать альтернативные. Разработчики обещали, что будут выбирать статистически популярные развлечения и добавлять их в публичные списки. И действительно, через месяц после релиза в общественных местах MW3 появился новый community mode, Drop Zone, в который, кстати, играет больше народу, чем во многих других режимах.

И, наконец, войнушка!

Нужно ли в сотый раз повторять, что такое мультиплеер MW3? Говоря современными аналогиями, это недорогой фастфуд, продаваемый в неброском ресторане на 18 посадочных мест. Такая «еда» быстро уминается, еще быстрее переваривается, в результате чего оставляет ощущение, что хочется еще и еще. В этом и заключается феномен успешности Call of Duty: большинство людей в современном мире торопятся завершить процесс игры так же, как торопятся обмануть организм, превращая перекус в якобы полноценный обед. Им не до сложносочиненных историй, они не способны наслаждаться Предметами Искусства, тратить часы на постижение сути вещей и вовремя останавливаться. Им нужны короткие сессии, мелкий псевдоадреналиновый экстаз и минимальная смена декораций. Отсюда и феномен Counter-Strike, отсюда и десятки миллионов проданных копий Modern Warfare – Игры, Которая Не Искусство.

Но с другой стороны, создать такую игру – это ведь тоже особое искусство, верно? **СИ**



Тщательная настройка класса займет очень много времени, особенно когда после очередного матча откроется какая-нибудь важная штука вроде «повышенной пробиваемости поверхностей» у любимой винтовки.

СОВРЕМЕННЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ / ПОЛЕ БИТВЫ

Ну ОК, подумает в какой-то момент читатель, вот предположим, что у меня есть ровно полтора часа каждый вечер, какую из этих двух чудесных игр предпочесть? На самом деле все зависит от терпения. Если вы умеете повышать удовольствие в результате вынужденного ожидания, то BF3 однозначно; если предпочитаете «каплю адреналина вот прямо сейчас», то MW3. Вот вам пара различий на эту тему.

Сделав несколько замеров таймера, я получил, что MW3 в среднем грузится за 45 секунд (Play – Team DM), а загрузка BF3 (Quick Match) длится вдвое дольше. Зато при запуске последней можно продолжать серфить интернет – все ресурсы и подключения проделают свой путь в оперативную память в фоновом режиме.

В перерывах между матчами в Call of Duty можно настроить персонажа и класс, посмотреть достижения. Battlefield 3 такой роскоши не предоставляет, позволяя лишь узнать, какие виды оружия были использованы в прошедшей битве, и что за это ждет игрока впереди. Зато полную кастомизацию класса в BF3 можно проводить и в бою, да и вообще это дело нескольких секунд по сути.

Наконец, в BF3 можно вообще не набить ни одного фрага за раунд (например, если пилотируешь транспортный вертолет), но получить от выполнения цели миссии (а это, кстати, тоже опыт) не меньше удовольствия. В MW3 командное взаимодействие случайной группы товарищей обычно воплощается в том, что большая часть группы служит отвлекающими передвижными целями для врага.



ВЕРХУ: Совсем забыл: в игре же есть и cooperative на двоих человек! Набор миссий включает такие любопытные, как «мой напарник – турель» и stealth-режим. Одна беда: больше одного раза в каждую играть не хочется. В BF3 хотя бы уровень сложности меняется.

СНИЗУ: Количество режимов сначала радует, потом удручает, потом успокаивает. В конечном итоге все равно все сводится к многочисленным убийствам.





Хз: Albion Prelude

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ПРОСТОРАМ ВСЕЛЕННОЙ ПРОДОЛЖАЮТСЯ – В ПРЕДДВЕРИИ ПЕРЕЗАПУСКА ЗНАМЕНИТОГО СЕРИАЛА «Х» (СМЕСИ КОСМИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА, RPG И ЭКОНОМИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ) EGOSOFT ПОДАРИЛА ФАНАТАМ ХЗ: ALBION PRELUDE. ПОСЛЕДНИЙ АДДОН НА СТАРОМ ДВИЖКЕ. ЧЕМ НЕ ПОВОД ЕЩЕ РАЗОК СЕСТЬ В КОКПИТ ЛЮБИМОГО ЭСМИНЦА И ОТПРАВИТЬСЯ К ЗВЕЗДАМ?

СУБТИТРЫ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows Жанр: simulation, RPG, strategy, sci-fi
Зарубежный издатель: Egosoft Разработчик: Egosoft
Требования к компьютеру: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Мультиплеер: Отсутствует Обозреваемая версия: PC
Страна происхождения: Германия

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

Аlbion Prelude рассказывает о конфликте недавно обнаруженной Земли и ее колоний с государствами, на территории которых разворачивалось действие прошлых частей. Увы, смысла сражаться на стороне прародины человечества нет, разве что вы возжелаете стартовать на отличном корабле с солидной по меркам сериала суммой в 200 тысяч кредитов. Только вот не пускают терранцев в «приличное общество» (читай, старые сектора космоса). Чуть что, так и норовят обстрелять ракетами, тонко намекая, что лучше оставаться в пределах «гетто». Да и сюжетная линия тут всего одна – за Аргонскую федерацию, объединившую как потомков Homo Sapiens, некогда колонизировавших отдаленные системы, так и инопланетян.

Цепочка из десятка с хвостиком миссий вышла у создателей в меру интересной, хоть и короткой. В основном она завязана на участии в боевых действиях с легкой примесью шпионской и «саперной» деятельности. Параллельно же мы узнаем о новом способе путешествий между планетами – загадочных магистралей, обещающих сполна проявить себя в будущей X: Rebirth. Чем они отличаются от привычных звездных врат, неясно, но хочется верить, что немцы из Egosoft не обманут наших ожиданий и придумают что-то стоящее.

В конце концов, в Albion Prelude их фантазия не стояла на месте. Помимо сюжета нас порадовали свеженькими моделями космических кораблей, а также фондовыми биржами. То бишь мини-игрой, где можно несколькими щелчками мыши заработать сотни тысяч кредитов. Пускают туда, правда, не сразу, придется доказать платежеспособность, скопив на счету кругленькую сумму или построив в указанном секторе какой-нибудь заводик. Зато так приятно наблюдать,

СПРАВА: Солнечные электростанции – основа основ экономики. Покупая батарейки и перепродавая с выгодой, даже начинающий пилот быстро утроит стартовый капитал.

7.0

ОЦЕНКА



ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

Гуртом и батку бить легче – нападайте на врагов стаей, и тем не поздоровится. Благо в кампании всегда хватает желающих помочь разобраться с землянами.



Старушка-Земля на мониторе. Только почему-то вокруг нее нет ни станций, ни кораблей. Даже космический мусор весь прибрали...



как капают в виртуальный кошелек денежки, заработанные покупкой-продажей акций.

Впрочем, если просто копить кредиты наскучит, займитесь традиционными для сериала действиями. Заведите десятки транспортов-подчиненных и разорите конкурентов во всей галактике. Понастройте фабрик и завалите рынок ракетами собственного производства. Обзаведитесь собственным авианосцем и покажите пиратам/воикам, где раки зимуют. Или просто летайте по немаленькой вселенной и помогайте местным жителям, растя в рангах и получая доступ ко все более мощным звездолетам и оборудованию.

В Albion Prelude лишь одна беда, зато глобальная. Движок устарел окончательно и бесповоротно. Нет, модели проплывающих мимо транспортов или истребителей смотрятся прилично, а вот приближать камеру к поверхности планеты категорически не рекомендуем. Да и тормозит игра по-прежнему даже в битвах «пять на пять». Что уж говорить про баталии, когда с обеих сторон сходятся десятки участников. Хоть ты говори спасибо разработчикам за то, что такие сражения случаются нечасто. Впрочем, лучше мы поблагодарим их за небольшое, но стильное дополнение, которое помогло нам весело провести новогодние каникулы. **СИ**

ЧЕРЕЗ ЗВЕЗДЫ К ТЕРНИЯМ

По мнению Egosoft, в XXII веке наши потомки создадут самообучающихся роботов-терраформеров и отправят их колонизировать далекие планеты. А затем ужаснутся содеянному, ведь их творения станут безжалостно уничтожать инородные формы жизни. Увы, попытка деактивировать механизмы приведет к «восстанию машин» и гибели сотен тысяч людей. После чего звездные врата уничтожат, а постройку новых запретят – во избежание возвращения роботов. И лишь в 2912 году космонавт-испытатель Кайл Бреннан на специальном шаттле отправится к звездам, обнаружив целую кучу инопланетных цивилизаций. Увы, дорога назад для него будет закрыта, и еще целую четверть века обитаемая вселенная продолжит считать Землю мифом. Почти как в блестящей юмористической повести Андерсона «Крестоносцы космоса».



Professor Layton and the Specter's Call

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo DS

Отца Люка озвучивает Лиам О'Брайен. Странно, что локализаторы не подыскали другого актера, ведь О'Брайен играл роль доктора Стангана в прошлой игре Lost Future.

PROFESSOR LAYTON AND THE LOST FUTURE ПОСТАВИЛА ТОЧКУ В СОВМЕСТНОЙ ИСТОРИИ ХЕРШЕЛЯ ЛЭЙТОНА И ЕГО УЧЕНИКА ЛЮКА ТРИТОНА: ПО ЗАДУМКЕ СОЗДАТЕЛЕЙ СЕРИАЛА, ОН ДОЛЖЕН БЫЛ ОГРАНИЧИТЬСЯ ТРИЛОГИЕЙ. МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ПОКЛОННИКИ ВЫДУМАННОГО БРИТАНСКОГО ДЖЕНТЛЬМЕНА ЗАКИДАЛИ РАЗРАБОТЧИКОВ ПРОСЬБАМИ НЕ ПРЕКРАЩАТЬ НА ЭТОМ СЕРИАЛ, И ТЕ СОГЛАСИЛИСЬ ПРОДЛИТЬ «ЛЭЙТОНА» НА ВТОРОЙ, ТАК СКАЗАТЬ, СЕЗОН.

Платформа: Nintendo DS Жанр: adventure/puzzle Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: Nintendo Разработчик: Level 5 Мультиплеер: нет
Обозреваемая версия: Nintendo DS Страна происхождения: Япония

И к созданию второй трилогии Level 5 обещала подойти со всей щепетильностью. «Мы не хотим, чтобы люди думали, что каждая новая часть – это то же самое, что и раньше», – говорил Акихиро Хино, автор сериала и по совместительству президент компании. Этого ему, увы, достичь не удалось: несмотря на более долгий период разработки, Specter's Call неотличима от любого из предыдущих выпусков цикла.

Сюжетно Specter's Call предваряет события первой трилогии: в ней профессор Лэйтон впервые встречает Люка, своего бесценного компаньона. Мужскую компанию развлекает Эмми Альтава – ассистентка Лэйтона со связями в Скотленд-Ярде. Троице героев предстоит расследовать тайну появления в маленьком уездном городке загадочного призрака, появляющегося под звуки флейты в глубоком тумане, а попутно и разгадать полторы сотни всевозможных головоломок. Адвенчурная составляющая, как и всегда, происходит в классическом point-and-click формате: каждую локацию имеет смысл целиком и полностью «ощупать» стилусом в поисках спрятанных загадок и монеток, за которые приобретаются подсказки. Стоит заметить, что Specter's Call чуть больше, чем ее предшественницы, преуспела в интеграции загадок в повествование, да и разнообразие здешних задачек радует.

Зато подкачал сюжет: натужно-слезовыжимательная концовка и в подметки не годится драматичному финалу предыдущей части. Здешний таинственный злодей, судя по всему, станет главным антагонистом всей трилогии, но Specter's Call, увы, не удалось сделать его достаточно интересным, чтобы появилось желание купить следующую часть ради продолжения истории.

На десерт же у Specter's Call было заготовлено королевское блюдо – не связанная с основной сюжетной линией RPG London Life, разработанная компанией Brownie Brown и оттого



АРТ-ДИЗАЙН



внешне напоминающая сериал Mother (Earthbound). Ее суть проста: создав своего персонажа, игроки гуляют по маленькому Лондону, который населяют персонажи всех четырех выпусков цикла, выполняют их задания, устраиваются на работу, копят деньги, покупают стильные шмотки и обустривают свою комнату. Конкретной цели у London Life нет – в нее, надо полагать, стоит играть, как в Animal Crossing, по десять минут в день. Тогда, наверное, пустота здешнего геймплея не будет так бросаться в глаза, да и приесться она не успеет.



Впрочем, все эти слова о London Life касаются исключительно тех, кто не поленился импортировать американскую версию игры. Европейцев Nintendo решила лишить десерта вообще: дескать, они не успевали перевести London Life к праздничному сезону (ага, и это притом, что японской версии игры уже два года), отчего решили выпустить Specter's Call без большой фансервисной добавки. По-моему, это просто свинство. **СИ**



London Life, в которую лондонцам поиграть так и не дали.

ВТОРОЙ СЕЗОН

Приключения Лэйтона, Люка и Эмми продолжаются в полнометражном аниме Professor Layton and the Eternal Diva, уже вышедшем на английском языке. За «Дивой» следует «Маска чудес», вышедшая в Японии одновременно с 3DS, – до нас она, скорее всего, доберется к концу следующего года. Что же до долгожданного кроссовера Лэйтона с Фениксом Райтом (который, как известно, послужил прототипом при создании образа смекалистого профессора), то он будет неканоничен с точки зрения обоих сериалов. Сарсом, издающая игру в Японии, не объявила никаких планов относительно западного релиза (стоит напомнить, что вторую часть приключений Майлза Эджворта «Кэпком» так и не удосужилась перевести на английский). Американцы могут надеяться на Level-5, недавно открывшую собственный офис в США, а мы – нет, ведь 3DS-игры имеют регион-лок.



Алгоритм поиска пути несовершенен – армии часто задерживаются перед городами, пытаясь проехать их насквозь.



Линейка развития войск. Даже у ополченца есть шанс когда-нибудь стать рыцарем!

Тевтонский орден

ГРОЗНЫЙ НЕКОГДА ТЕВТОНСКИЙ ОРДЕН, ПРИ УПОМИНАНИИ ИМЕНИ КОТОРОГО ТРЕПАТАЛИ СЕРДЦА ЯЗЫЧНИКОВ ЕВРОПЫ, ВОЗВРАЩАЕТСЯ. И НЕ ПРОСТО ТАК, А В ОДНОИМЕННОЙ ИГРЕ, ГДЕ КАЖДЫЙ СМОЖЕТ ПРОЙТИ ПУТЬ ОТ РЯДОВОГО КОМАНДИРА ДО РУКОВОДИТЕЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ, ПОПУТНО СРАЗИВШИСЬ В ДЕСЯТКАХ БИТВ.

Платформа: Windows Жанр: strategy, real-time, historic За рубежом издатель: 1C Publishing
Российский издатель: «1C-СофтКлаб» Разработчик: Unicorn Games Studio
Мультиплеер: до 6 игроков Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Украина

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

Киевская студия Unicorn Games давно и плотно работала над созданием игр в стиле «Total War без глобальной карты». Почему я употребил глагол в прошедшем времени? Потому что эпоха проектов с набором исторических сражений в исполнении украинцев закончена. Та самая глобальная карта, о которой так долго мечтали поклонники, уже с нами. Но знайте: «Тевтонский орден» – не клон творения Creative Assembly.

Буквально через пару часов путешествия по виртуальным землям Восточной Европы на ум приходит совсем другая игра – Mount & Blade. Точно так же мы управляем одной-единственной армией, ввязываясь в битвы во время стран-

ствий между замками и городами и изредка участвуя в штурмах. Точно так же торгуем и общаемся с местными населением. Правда, сами разговоры урезаны и часто сводятся к примитивным ответам в стиле: «Начальник хотел тебя видеть, беги выполнять его поручение». Увы, побочных миссий Unicorn Games пока не сделала, ограничившись главной сюжетной линией. Зато та весьма неплоха.

Нам расскажут историю рыцаря Арно фон Плауэна, некогда доблестно сражавшегося в Палестине за Гроб Господень, но затем (по незнанию) совершившего ошибку. История раскрывается постепенно – в общении с встреченными старыми друзьями и простыми ратниками. Причем исподволь, в форме житейских рассказов, разработчики закладывают в наши

головы базовые знания о тех временах. Читать краткие диалоги интересно, жаль, что с вариантами выбора не сложилось. Ну, встретите вы враждебную армию, но от того, скажете «Умри проклятый язычник!» или «Мы будем крестить вас огнем и мечом!» решительно ничего не изменится. А в решающий момент, когда Арно предлагают стать ландмейстером тевтонцев в Пруссии (смеси губернатора и начальника военного округа по нынешним понятиям), выбор и вовсе исчезает, сводясь к одному ответу «Согласен». Надеюсь, в будущих частях «Истории войн» нам все же дадут больше свободы.

Впрочем, какая-никакая она есть и здесь. В перерыве между заданиями никто не мешает геймеру собрать свой отряд и пробежаться по городам, скупая и продавая товары, напри-

DER DEUTSCHE ORDEN

Вы, наверное, будете смеяться, но грозные рыцари Тевтонского ордена изначально подвизались в роли... врачей! Именно из скромного госпиталя, организованного товариществом негодяев, и выросло государство, державшее в страхе прибалтийские земли несколько веков. Что еще интересно, в отличие от большинства крупных орденов, бывших наднациональными, тевтонцы изначально посвятили свои силы служению именно немецкому народу. Это отразилось даже в кратком варианте названия организации – «Der Deutsche Orden».



6.0
ОЦЕНКА

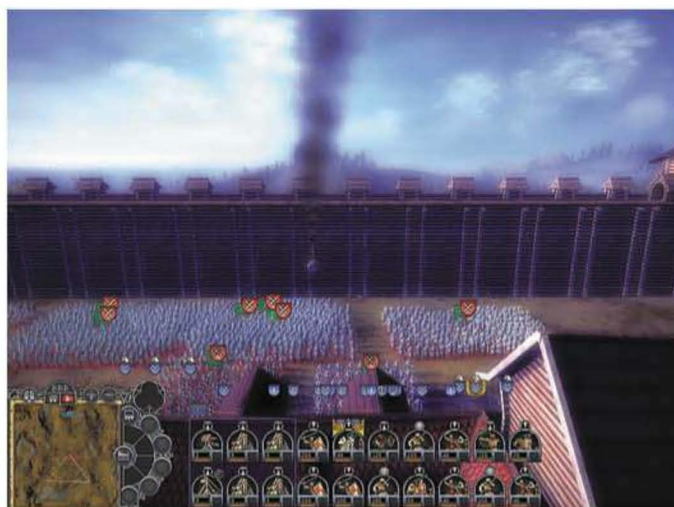
СМЕША. Смешались в кучу кони, люди... Представьте себе, все эти горы трупов – на счету маленького отряда рыцарей. Вот уж действительно «средневековые танки».

мер. Благо это еще и полезно – при должной сноровке и наличии стартового капитала ты-сяч в десять золотых нетрудно удвоить его за пять минут. А деньги лишними не будут – после побед доблестному рыцарю требуется пополнять армию. А ведь чем круче у вас бойцы, тем больше средств они «кушают». К тому же даже полноценный отряд можно улучшить, выдав ему новые копы или мечи.

Есть и другой способ набить кошелёк – для тех, кто считает, что джентльмены не должны связываться со столь низким делом как торговля. Собирайте свое войско и отправляйтесь к ближайшему замку врагов. Берите штурмом, и вот у вас в подчинении еще одна провинция. А с ней и сопутствующие доходы, налоги-то с крестьян и горожан собираются исправно. Остается их применить по назначению. Право слово, даже жал, что на этом экономический компонент исчерпывается. Зато не исчерпывается ролевой.

Начиная игру, вы заметите, что у героя есть самые разные умения. Поверьте на слово: персонаж с максимумом (пятеркой) в защите – вовсе не то же самое, что с нулем. Солдаты у него в бою выдерживают больше ударов, а значит, и шансы на победу растут. Есть и экономические навыки, например, увеличивающие доход от ваших владений. Что развивать в первую очередь? Однозначного ответа нет, но не волнуйтесь – дорасти до 25-го уровня (и получить столько же очков навыков) вполне реально, даже если не отвлекаться на посторонние дела. Так что создать рыцаря по образу и подобию желаемого выйдет у всех. Благо за выполнение квестов дают тысячи очков опыта.

Кстати, сами миссии хороши. Нет, никуда не денешься, в финале каждой из них все равно придется драться, но перед этим... Перед этим мы охотимся за неприятельскими фуражирами, атакуем замки через подземный ход, выискиваем шпионов по деревням, помогаем дружественному барону справиться с соседом и т.д. и т.п. Жаль, что львиная доля приключений приходится на первую половину прохождения, когда мы отыгрываем роль рядового предводителя. Когда же на наши плечи сваливается управление

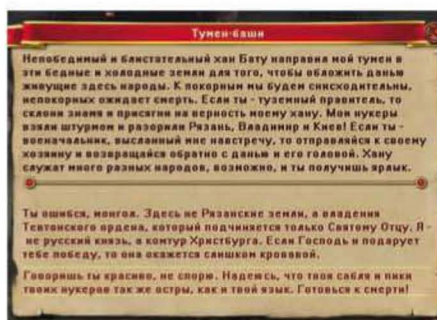


СВЕНА. Страшная штука – метеорит. То есть, простите, снаряд катапульты. Запомните: штурмовать города без осадных орудий – смерти подобно.

ВИКЗУ. Раньше или позже, но с монголами вы столкнетесь. Придется побегать за ними по полю боя – пехота у выходцев из далеких степей не в чести.

орденом, становится скучновато. Носиться туда-сюда по разбросанному на разных концах карты провинциям, отбивая попытки противников лишить вас земель, не очень-то весело. Да и дипломатия с экономикой здесь и близко не подошли к Total War. А мог бы быть шедевр...

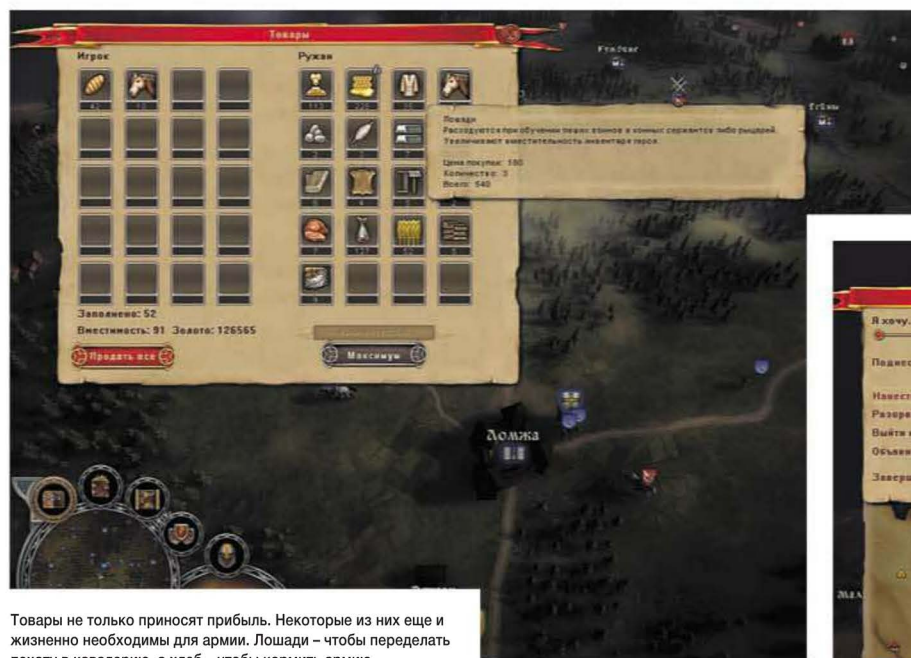
Остается искать утешения в боях, движок которых позаимствован у «XIII века» и «Александра Невского». И вот за это – огромное спасибо. В любом сражении учитываются десятки факторов – от банального соотношения сил до стойкости духа ваших отрядов, от наличия противника в тылу до умений вашего полководца. Да, не все так гладко, есть и огрехи. Так, пехота под управлением AI (особенно копейщики) пылает лютой ненавистью к кавалерии, используя это, нетрудно увести часть неприятелей к краю карты, послав им навстречу один-единственный кавалерийский отряд. Рыцари излишне сильны, иногда пару десятков элитных бойцов раз-



создателям еще есть над чем. Да и искусственный интеллект не мешало бы улучшить.

И все же Unicorn Games сделала большой шаг вперед. Однообразные наборы битв надоели нам еще в «Русиче» и «Алекса́ндре Невском», их надо было чем-то разбавить. Да, на доработку глобальной карты уйдет еще немало времени – хочется ведь и здания строить, и караваны самому отправлять, и заданных побочных побольше получать. Но путь выбран верный, первый (и самый трудный) шаг сделан. Быть может, уже через две-три игры мы увидим гремучую смесь Total War и Mount & Blade в одном флаконе? **СИ**

ЛЬВИНАЯ ДОЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ПРИХОДИТСЯ НА ПЕРВУЮ ПОЛОВИНУ ПРОХОЖДЕНИЯ, КОГДА МЫ ОТЫГРЫВАЕМ РОЛЬ РЯДОВОГО ПРЕДВОДИТЕЛЯ.



Товары не только приносят прибыль. Некоторые из них еще и жизненно необходимы для армии. Лошади – чтобы переделать пехоту в кавалерию, а хлеб – чтобы кормить армию.



Ситуация в международной политике меняется постоянно. Только что дружили с кем-то, а сегодня он – ваш злейший враг.



Star Wars: The Old Republic

ИГР ПО ВСЕЛЕННОЙ «ЗВЕЗДНЫХ ВОИН» ВЫШЛО ДОСТАТОЧНО. ЧТО УДИВИТЕЛЬНО, СРЕДИ НИХ ДОВОЛЬНО МНОГО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ХОРОШИХ. МНЕ НА ПАМЯТЬ ПРИХОДЯТ ДВЕ – REBEL ASSAULT ДЛЯ PSONE И KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC – НО ЭТО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ПОТОМУ, ЧТО ДАЛЕКО НЕ ВО ВСЕ МНЕ УДАЛОСЬ В СВОЕ ВРЕМЯ ПОИГРАТЬ.

8.0

ОЦЕНКА

Платформа: Windows Жанр: role-playing, MMO, sci-fi Зарубежный издатель: Electronic Arts Российский дистрибьютор: Electronic Arts Разработчик: BioWare
Мультиплеер: co-op/vs, online Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: США

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

При этом своя MMO у Star Wars тоже была – Galaxies, возможно, не стала пионером в своем деле, не смогла добиться известности того же World of Warcraft, но со своей задачей справилась – вывела медиавселенную в онлайн и создала иллюзию «того самого» мира, с инопланетянами, джедаями, медихлорианами в крови и так далее. Удалось ли это The Old Republic? Как можно судить после двух недель, проведенных за изучением несуществующих планет в несуществующей галактике, BioWare поставила перед собой несколько иную цель – и все равно смогла добиться превосходного результата.

Многие мои знакомые перед десятидневными новогодними каникулами пустились во все тяжкие: сначала купили себе SW:TOR (что уже само по себе было непросто – коробочные версии продавались только в сети «1С-Интерес», да и склады быстро опустели), затем – полное издание всех шести фильмов на Blu-ray (и заодно проигрыватель), и, конечно, внимательно изучили сетку вещания телеканала 2x2 – чтобы успеть посмотреть мультфильм «Война клонов». Ничего страшного в этом, в общем-то, и нет, но одна загвоздка все-таки обнаружилась. Для того чтобы правильно воспринять The Old Republic,



В The Old Republic хватает таких вот «глюков». Иной раз у персонажей, буквально, глаза лезут на лоб. Выглядит жутко.



BioWare заново придумали групповые квесты, поставив сюжетную составляющую на первое место.

следовало просто зайти в Steam и за сто пятьдесят рублей приобрести игру под названием Knights of the Old Republic, созданную все той же студией BioWare еще для первого Xbox, и позднее портированную на PC. Почему так? Потому что, во-первых, игры охватывают примерно одни и те же временные рамки – существование «старой» республики, когда Оби Ван еще даже не родился, а галактическая империя, под руководством ситхов, существовала свободно и даже позволяла себе агрессию, нездоровый расизм и попытки интервенции в системы, контролируемые все той же республикой. Это очень интересное время, которое, к несчастью, не имеет почти ничего общего (кроме рас, планет и формы имперской разведки) с двумя кинотрилогиями.

Но самое интересное другое – в MMO четко видно наследие старой игры. И первые двадцать уровней вообще не понимаешь, почему она, собственно, MMO. Здесь сценарий лучше,

чем в иной однопользовательской RPG, а проработка мира достойна двух Mass Effect вместе взятых. В определенный момент проскальзывает мысль: «BioWare просто внимательно изучили все, чтобы сделано в массовых многопользовательских играх до них, позаимствовали основные идеи, оформили это в мультиплеерную составляющую – и чуть ли не скотчем приделали к безумно увлекательному синглплеерному приключению». Причем основное внимание они уделили всему, что касается сюжета, а традиционные для жанра условности вынесли за кавычки – мол, пройди-те игру до конца, прокачайтесь до пятидесятого уровня, тогда и собирайте шмот, убивайте друг друга в специально отведенных для этого зонах, в общем, отключайте мозг. И это не пустые слова! Ведь у каждого класса (всего их восемь, по четыре на две стороны конфликта) здесь своя сюжетная линия, свои цели, космические корабли и квесты. Если «баунти хантеру» пред-

**ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ПРАВИЛЬНО ВОСПРИНЯТЬ
THE OLD REPUBLIC, СЛЕДОВАЛО ПРОСТО
ПРИБРОСТИ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC,
СОЗДАННУЮ ВСЕ ТОЙ ЖЕ BIOWARE.**

чем основное внимание они уделили всему, что касается сюжета, а традиционные для жанра условности вынесли за кавычки – мол, пройди-те игру до конца, прокачайтесь до пятидесятого уровня, тогда и собирайте шмот, убивайте друг друга в специально отведенных для этого зонах, в общем, отключайте мозг. И это не пустые слова! Ведь у каждого класса (всего их восемь, по четыре на две стороны конфликта) здесь своя сюжетная линия, свои цели, космические корабли и квесты. Если «баунти хантеру» пред-



СЛЕВА: Темная сторона силы меняет людей до неузнаваемости. Но можно все исправить, если вовремя начать творить добро.

стоит воровать, работать на хаттов, сражаться в Колизее, то имперскому агенту придется внедряться в террористические ячейки, обманывать, устраивать диверсии. Религиозные фанатики – ситхи – вроде бы существуют отдельно ото всех и чувствуют себя при этом хозяевами вселенной, в то время как джедаи далеко не всегда предстают хранителями порядка и «добрячками» – многие из них настоящие лицемеры, хладнокровные убийцы, считающие республику марионеточным правительством.

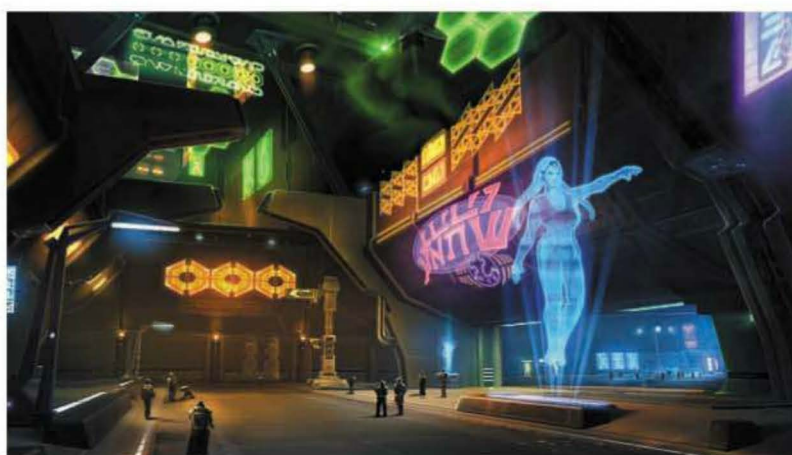
Большая заслуга BioWare в том, что изложенная выше информация – это не справка из википедии, и не краткое изложение описания какого-нибудь квеста. Это история, которая разворачивается прямо перед вашими глазами. Если игрок берет квест, то по правилам того же Mass Effect – сначала показывают сценку, диалог, где дают выбрать свой вариант ответа, и таким образом добиться необходимого результата. Предпочитаете темную сторону силы? Помимо того, что она существенно изменяет внешность персонажа (второй уровень «зла» – и ваш ситх станет похож на сифилитика), она добавляет вариативность стандартным, вроде бы, ситуациям. Скажем, квест вроде бы выполнен, цель уничтожена, но тут появляется голограмма человека, который предлагает помочь ему и вообще вызывает к совести. Как быть? Можно, в принципе, и помочь. Но можно и не делать этого – пустить заряд в лоб, и убивать так каждого, кто встанет на пути. В некоторых квестах «зло» помогает упростить прохождение локации, в других добрый поступок может показаться нарушением приказа, но в то же время позволит избежать лишнего кровопролития – или схватки с элитными противниками, если изъясняться проще. Причем, повторюсь, выглядит все это как чистой воды Mass Effect. Нет, даже не так – как пример того, как можно прикрутить много-



СЮЖЕТ
ИГРОВАЯ МЕХАНИКА
ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА
МУЛЬТИПЛЕЕР
САУНДТРЕК

пользовательский режим даже таким сюжетно ориентированным играм. Ведь для групповых квестов и флэшпоинтов исключения не делаются: играете четвером – четвером принимаете решения. То есть четыре игрока одновременно выбирают свой вариант ответа, кому повезет – тот и выступит; если у двух или больше мысли совпадут – им дадут бонус в виде социальных очков.

Тут многие могут возразить: что тогда со сложностью в The Old Republic, если большинство квестов можно (и, надо полагать, они на это рассчитаны) пройти соло? Все вполне стандартно: поначалу ничего сложного, затем перебежки туда-сюда становятся опаснее, а позднее игроку чуть ли не прямым текстом сообщают: либо подними уровень два, либо ищи напарника. К счастью, у каждого персонажа





ВЕРХУ: Компаньоны не просто бегут за героем, но еще и принимают активное участие в обсуждении дел. Конкретно в этом случае – дел государственной важности.

СПРАВА: Только вдумайтесь: свой собственный космический корабль!



есть компаньоны – помощники, которые присоединяются к команде после выполнения важных сюжетных заданий. Например, помощники рыцаря-джедая – это дроид (на десятом уровне) и джедай-консулар (после прибытия на Корусант). Напарники имперского агента – это лысая девочка с татуировками (не дракона, но все равно выглядит жутко) и, опять же, дроид, обожающий признаваться в любви и преданности своему хозяину. Да-да, у каждого класса свои помощники, и это тоже очень круто. Ведь они не просто «живые щиты», а именно что второстепенные персонажи, которые делятся своими соображениями, что-то там высказывают в диалогах и даже позволяют себе не соглашаться с действиями героя. Им точно так же нужно искать броню и оружие, плюс, их позволяет отправлять на опасные задания в одиночку – прокачивать второстепенные навыки.

А теперь самое интересное: все это – первые пятнадцать уровней, после чего игроку выдается собственный космический корабль и открывается самая классная развлекалочка во всей игре. Дело в том, что сам по себе корабль – это всего лишь средство передвижения, условность, позволяющая перелетать с одной планеты на другую. Но его также можно использовать и в космических сражениях, правда, для этого придется выложить кругленькую сумму и повысить его боевые качества с помощью разного рода апгрейдов. Как выглядят эти сражения? Представьте себе все тот же Rebel Assault: корабль в сопровождении других летает по заранее просчитанному маршруту, причем летает кругами. Игрок может управлять им только в рамках экрана – подвинуть повыше, пониже, и так далее. Ну и стрелять и выполнять маневры уклонения. Задача – уничтожить перечисленные цели. Выполнять эти поручения совсем необязательно, но один раз попробовав, уже сложно остановиться, да и очень уж много опыта дают за успешные вылеты.

Но все это – описание сюжетной составляющей, которая не может послужить заменой всему остальному. Грубо говоря, от места получения квеста до места его выполнения тоже должно что-то быть, происходить и меняться. Это вопрос не столько комфорта, сколько планирования игровых событий. В SW:TOR с этим не все так хорошо, как кажется поначалу, и дело тут не в лени, которая внезапно обюла дизайнеров локаций, а в том, что в этом отношении они просто не смогли придумать что-то новое, какое-нибудь оптимальное решение. Вместо того чтобы по нарастающей выстроить цепочку заданий на одном участке, он нарисовали разветвленную систему такси, чем-то напоминающую

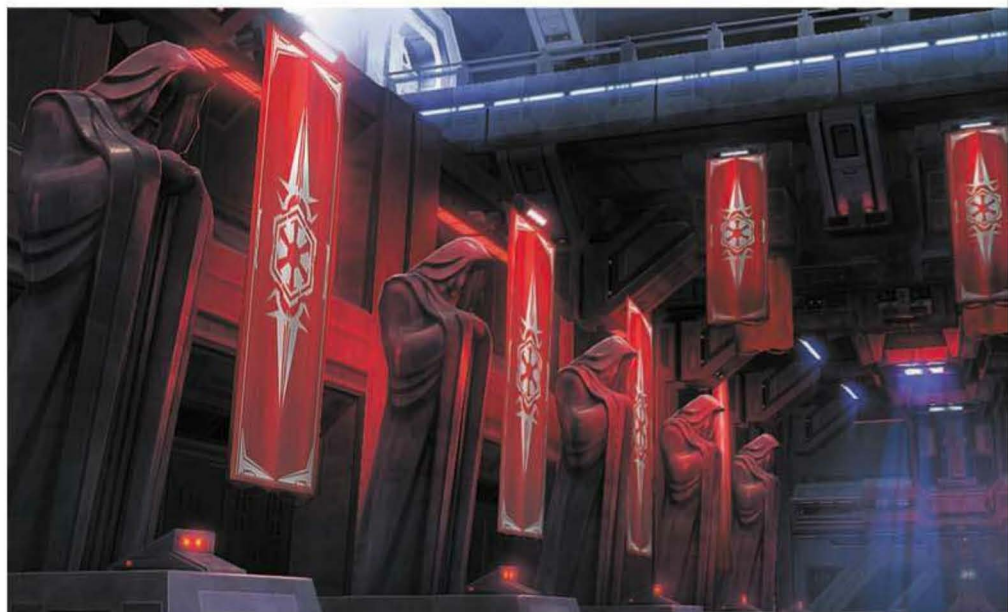
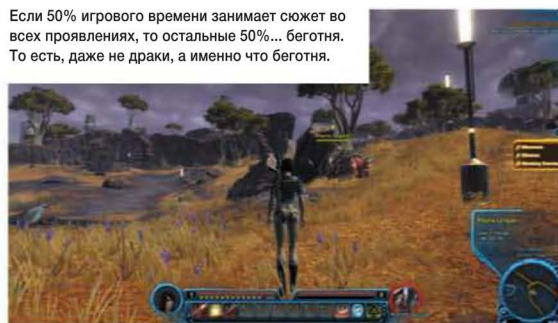


В ЧЕМ СЛАБА, СМТХ?

Немного странно писать такое про MMO, но ничего не поделаешь – TOR всеми правдами и неправдами старается убедить в том, что сюжет превыше всего, и все вокруг дурочки. Проработка мира тут, конечно, удивительная, но больше всего меня впечатлила здешняя система морального выбора и личная мотивация вообще. Проще всего объяснить на примере. Вот есть имперский агент, работающий на разведку; задания ему выдает Кеерег, в самом штабе трудится только один инопланетянин – империя, как ни странно, националистическое государство. Разведка, формально, подчиняется ситхам; агенты должны беспрекословно выполнять все приказы владык (так и хочется передразнить на манер представителей торговой федерации – «влад'ика») и вообще подносить им кофе. Имперские агенты недовольства этим не высказывают, и лишь в кризисной ситуации Кеерег позволяет себе дать негативную оценку деятельности «этих чертовых религиозных фанатиков». Чуть позднее он скажет, что служит не ситхам, а империи. В беседе с владыкой он соблюдает нейтралитет, хотя выглядит это как настоящее лицемерие: вежливость и неповиновение, когда простейшие слова несут в себе серьезное оскорбление. Игрок в тот момент лишь наблюдает – видит реакцию других действующих лиц, какие ответы к чему приводят. И после этого сам выбирает, как себя вести. На чьей стороне он сражается? Стоит ли преклонять колени перед владыкой ситхов? Чьей стороны придерживаться – разведки или силы? Все это прописано до таких мелочей, что не сразу осознаешь, что следующая сцена – это следствие сделанного когда-то выбора. Вот тот инопланетянин, который работает в штаб-квартире, – его можно оскорбить, сказать, буквально, что «империя для людей». Можно нарочно злить на-чальство, но при этом посылать ко всем чертям ситхов. И те, и другие хранят свои секреты. И строгая лояльность не позволит докопаться до правды. Но надо все время сохранять бдительность, быть внимательным, учитывать все мелочи. Повторюсь, очень странно видеть такое в MMO.



Если 50% игрового времени занимает сюжет во всех проявлениях, то остальные 50%... беготня. То есть, даже не драки, а именно что беготня.



транспортную систему World of Warcraft. Она удобная и дешевая, это нельзя отрицать, но бегать туда-сюда все равно быстро надоеет. Зачем столько беготни? Почему все так неудобно расположено? Почему, в конце концов, личный транспорт выдается игроку после огромного космического корабля? Даже самые стойкие исследователи космоса взвоют, когда доберутся до Татуина – и только получение спидера сделает перемещение по пустынной планете более-менее комфортным, хотя планировка тех же локаций все равно оставит в недоумении.

Другой неоднозначный момент SW:TOR – совершенно неочевидная система классов и какое-то совсем уж наглое пренебрежение общими правилами. Кто бы мог подумать, что «баунти хантер» будет выполнять роль хила в команде? Как не ошибиться с выбором второй специализации имперского агента, и почему у снайпера нет полноценного стелса? На кой черт нужна эта система укрытий, если удачная точка попадает в двух случаях из десяти? Эти вопросы, конечно, не отпугнут, но заставят задуматься. Как и то, почему такие дурацкие награды за прохождение флэшпоинтов, и по-

чему так сложно выбить нужный шмот, а главное – почему до пятидесятого уровня о броне, имплантатах и прочей мишуре не стоит вообще задумываться. Отсюда и недопонимание – именно игровой контент пока разжижен, растянут, неаккуратно разбросан по игре, и никак не систематизирован. То есть, не учтен самый большой пласт опыта создания ММО-игр, когда после выполнения всего и вся по десять раз не прекращаешь изо дня в день вбивать логин и пароль и проходить набившие оскомину данжи, а как-то вживаешься в роль своего персонажа, начинаешь сам придумывать себе развлечения. Этого нет, и это не то чтобы неправильно, скорее слишком ново и необычно. Я не привык к тому, что в ММО тебя за ручку ведут от точки

А к точки Б, фактически, запрещая контактировать с другими людьми: иными словами, играть роль массовки в этой иллюзии многопользовательской вселенной. Это негативная оценка, позитивная же была представлена в самом начале текста. Разве хороший сюжет – это плохо? Разве кто-нибудь как-нибудь ограничивает свободу действий? Нет, ее просто обесценивают – и это не такое уж большое зло, если на протяжении всех пятидесяти уровней развития персонажей летать от одной планеты к другой в самом деле интересно. Я скажу больше: все восемь классов – это восемь сюжетных линий, которых объединяют только общие локации, да и то не всегда – и это прекрасно, потому что никто так никогда не делал, но одновременно и не совсем оправданно, потому что в каждой из них есть пробелы и провисания.

Бессмысленно отрицать тот факт, что это глоток свежего воздуха в застоявшемся жанре; TOR – это удивительная работа. Как фансервисный сателлит – тоже, в общем, достойное произведение. Но она все равно стоит особняком, и будет жить исключительно за счет регулярных добавок, подпиток, которые лишь спустя время превратят игру в полноценный виртуальный мир. Пока, впрочем, рано заглядывать в будущее. Имеющегося контента хватит на то, чтобы заставить человека напаять футболку «Империя наносит ответный удар» и вспомнить цитаты из любимых фильмов, чтобы поддержать беседу с такими же увлеченными людьми. И, конечно, заставит раскошелиться на пару карт предоплаты. Ведь пока не узнаешь истории всех понравившихся «героев» – не успокоишься. **СИ**

Список рас в The Old Republic вряд ли сможет удивить кого-нибудь. Откровенно говоря, с расами тут совсем уж плохо, если только твибеки похожи на инопланетян.



Хорошие вещи для современной жизни

ТОНКИЕ И УМНЫЕ НОУТБУКИ SAMSUNG СЕРИИ 5 ULTRA

КОРЕЙСКАЯ КОМПАНИЯ SAMSUNG ПРЕДСТАВИЛА НОВУЮ ЛИНЕЙКУ ТОНКИХ И МОЩНЫХ НОУТБУКОВ

Линейка включает в себя модели с диагональю экрана 13 и 14 дюймов, которые оснащены процессорами Intel Core i3-2350M и i5-2467M, до 8 Гб оперативной памяти и видеокартой AMD Radeon HD. В результате ноутбуки серии 5 Ultra могут загружаться всего за 20 секунд, выходить из спящего режима за 2 секунды и в то же время увеличивают скорость запуска приложений в два раза по сравнению с ноутбуками предыдущего поколения с обычными жесткими дисками благодаря технологии ExpressCache компании Diskeeper. При этом новые ноутбуки отличаются высочайшей мобильностью: 13-дюймовая модель имеет толщину всего 17,6 мм и весит 1,39 кг, и не в ущерб производительности. Модели серии 5 Ultra могут работать до 6 с половиной часов в автономном режиме от одного заряда батареи.

В продаже в России эти ноутбуки будут доступны с февраля 2012 года.

РАБОТАЕТ ДОЛГО ТЕЛЕФОН XENIUM X525 С НЕОБЫЧАЙНО ЕМКИМ АККУМУЛЯТОРОМ

У ТЕЛЕФОНА PHILIPS XENIUM X525, УЖЕ ПРЕДСТАВЛЕННОГО НА НАШЕМ РЫНКЕ, ЕСТЬ ДВЕ ФИШКИ: ЕМКИЙ АККУМУЛЯТОР И ДВЕ SIM-КАРТЫ.

Этот телефон с тач-управлением позволяет говорить до 14 часов и теоретически способен прожить до 50 дней в режиме ожидания. Много. X525 – не смартфон в современном понимании (использует собственную ОС, а не Android/конкуренты), но может выходить в Интернет, есть предустановленные клиенты Facebook и Twitter, браузер, мессенджер и даже сервис по прокладыванию маршрутов мимо пробок. Плюс камера, FM-радио, слот для карт microSD и прочий джентльменский набор, без которого мобильный телефон в наши дни немислим. Возможность подключить две SIM-карты позволит разделить рабочие и личные контакты, а также (при должном старании) сэкономить на мобильной связи.

Впрочем, самое хорошее в этом телефоне – рекомендованная цена, которая составляет всего 4999 рублей.

ПРИНТЕРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ КОМПАНИЯ XEROX ПРЕДСТАВИЛА ПРИНТЕРЫ XEROX PHASE 3010/3040

НОВЫЕ ПРИНТЕРЫ ОТ XEROX ИСПОЛЬЗУЮТ ТЕХНОЛОГИЮ СВЕТОДИОДНОЙ ПЕЧАТИ, ЧТО И ОПРЕДЕЛЯЕТ ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЕ СВОЙСТВА УСТРОЙСТВ.

Устройства надежные, быстрые, отлично выводят черно-белую графику и при этом еще и чертовски компактные и легкие. Эти качества в сочетании со стильным дизайном позволят с легкостью разместить аппараты на рабочем столе дома или в офисе.

Исключительное качество монохромной печати достигается за счет разрешения 1200x1200 dpi, использования инновационного химически выращенного тонера Xerox EA и технологии HiQ LED. При этом стоимость как самих аппаратов, так и расходных материалов (рекомендуемые розничные цены на картриджи стандартной и повышенной емкости будут находиться на уровне 999 и 1 999 рублей соответственно) позволят пользователям сократить финансовые издержки на печать, а компактные размеры картриджей обеспечат удобство их замены и хранения.

ОЧИСТИТ ВСЕ

PURE SYSTEM ОТ YVES ROCHER

ПОМНИТЕ СЕРИЮ SOUTH PARK О WORLD OF WARCRAFT? ДАЖЕ ЗАСИЖИВАЯСЬ ДО ПОЗДНЕЙ НОЧИ В ОНЛАЙН-ИГРАХ, НЕ СЛЕДУЕТ ЗАБЫВАТЬ СМОТРЕТЬ НА СЕБЯ В ЗЕРКАЛО. А СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВАМ ПОМОГУТ ВЫГЛЯДЕТЬ БЕЗУПРЕЧНО.

В феврале в России поступит в продажу гамма-средство от Yves Rocher для проблемной кожи Pure System. Оно позволит избавиться от черных точек и прыщей, а также предотвратить их появление снова. Продукты Pure System удаляют избыток кожного жира и отмершие клетки, глубоко очищают поры и устраняют неэстетичные следы от воспалений. Основные действующие компоненты – это салициловая кислота, обладающая антибактериальным свойством, и экстракт мякоти алоэ вера, который восстанавливает кожу. Эффективность очищения достигается при ультрабережном отношении к вашей коже – это один из главных принципов марки Yves Rocher.

Всего в линейку входят пять продуктов, обеспечивающих очищение («Глубоко Очищающий Гель Против прыщей», «Очищающий Лосьон Против Прыщей»), уход («Уход Стоп Несовершенства») и эффективное направленное действие («Глубоко Очищающая Маска Против Прыщей» и «Корректор Прыщей»).





online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

НАШ ВАМ СОВЕТ: ПОМОЙТЕСЬ КАК СЛЕДУЕТ, ЗАПАСИТЕСЬ ЕДОЙ И ПРОВЕРЬТЕ ЗАПАСЫ ТУАЛЕТНОЙ БУМАГИ. В ФЕВРАЛЕ НАМ БУДЕТ ВО ЧТО ПОИГРАТЬ! НЕ ТАК ДАВНО НАШЕ ДОЛГОЕ ОЖИДАНИЕ БЫЛО НАГРАЖДЕНО ВЫХОДОМ STAR WARS, ДВЕ ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ФРАНЦУЗСКИЕ ММО С ТАКТИЧЕСКИХ БОЕВ КАК РАЗ ПЕРЕСТУПИЛИ ЗА ЧЕРТУ РЕЛИЗА, И СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ИГР ОБЗАВЕЛИСЬ ВУШИТЕЛЬНЫМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ.



WAKFU

WAKFU.COM

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ?
ДА ЭТО ЕГО ВТОРОЕ ИМЯ!

- + Деление на нации
- + Тактический бой
- + Экономикой и экосистемой управляют только игроки
- + Знакомая по Дофусу симпатичная графика
- Гайдов почти нет. Полезной информации почти нет. Квесты отсутствуют

Я знаю, среди вас есть те, кому очень нравится тактический пошаговый бой, и вы наверняка уже пали жертвой «Дофуса» или хотя бы «Атлантики». Просчитываете каждый ход, ведете учет очкам и вовсе штудируете гайды? Отлично! В феврале у вас появится прекрасная возможность всецело посвятить себя новому тайтлу – ММО WAKFU, которая взяла от «Дофуса» его боевую систему и отличную графику. Играть вы можете уже сейчас, и до окончательного релиза остались считанные дни.

От «Дофуса» WAKFU отличается в первую очередь полным отсутствием заданий, наличием аукциона и системы личных домов. Но самое главное – это экосистема, которая находится под полным влиянием игроков. Расклад очень прост: если дерево не посадите вы, то либо его посадит другой игрок, либо оно не вырастет никогда. Самое интересное, что деньги в WAKFU не берутся из воздуха или монстров, их можно добыть только двумя способами – перековывая руду и продавая вещи на аукционе. Соответственно поначалу, когда денег на сервере будет совсем немного, можно неплохо поразвлечься. Энтузиасты экономики – welcome!



Star Wars: The Old Republic

SWTOR.COM

ДА ПРЕБУДЕТ С НАМИ
ВЫСОКИЙ FPS

- + Далекая-далекая галактика, которая давным-давно
- + Role-playing в массы!
- + Компаньоны, маунты и новые поля боя
- + Полностью озвученные разветвленные диалоги с возможностью выбора

Надо признать, эту MMORPG мы ждали с особым упорством, жадно впитывая каждую кроху выделенной информации. Мы читали комиксы, смотрели ролики и придирчиво осматривали световые мечи на всех скриншотах, уже прикидывая, какой именно меч будет у нашего ситха. Однако сразу после запуска наша реакция была неоднозначна.

Возможно, SWTOR больше понравится убежденным одиночкам и тем, кто читает задания и вживается в каждый поступок своего персонажа. Возможно, вам не понравятся пейзажи и прившая система заданий. Возможно, не понравится отсутствие глобальных PvP-событий, многочасового гринда и прочих нагигаторских штук. Однако контент постоянно разрабатывается, первый патч уже вышел, и чем дальше, тем больше новых фишек найдут свое место в игре. Поэтому даже если вы лично не страдаете от излишней любви к вселенной «Звездных Войн», Джорджу Лукасу и в гробу видели квесты, эта MMORPG все равно заслуживает вашего внимания. Зато вы с чистой совестью сможете сказать – да, видел, да, играл. В конце концов, это же Звездные Войны!



Dragona Global

PLAYDRAGONA.COM

ВИДИТЕ ДРАКОНА?
А ОН ЕСТЬ!

- + Свободное PvP
- + Гильдейские войны
- + Классический геймплей
- Мы уже все видели

В обеденном меню у нас очередной шедевр корейской выпечки – Dragona. Да, корейский и филиппинский ОБТ начался еще в июне 2011 (серьезно, Филиппины?), но интернациональный релиз игры состоялся только 3-го января 2012. И как это ни удивительно для игрока, продававшего не один десяток одинаковых корейских MMORPG, мы готовы признать, что блюдо вполне съедобно.

В нашем распоряжении полный набор приправ. В Dragona есть все, что нужно уважающей себя ММО: массовые сражения, подземелья, крафт, заточка, гильдии и арены. «Где же дракон?» – спросите вы. А в некое драконье подобие превращаться придется нам самим. Обычная боевая трансформация, но выглядит весьма зрелищно.





Дофус

DOFUS.MAIL.RU

ТОТ САМЫЙ ДОФУС

- + Отличная рисованная графика
- + Тактический бой
- + Разнообразный крафт
- + Оригинальные классы и умения
- ± 200 уровней

Французский хит официально вышел в России и сразу же просто разорвался от всевозможных конкурсов. Локализаторы потихоньку забивают сайт нужными руководствами, уже успели поставить парочку обновлений и вообще всячески пытаются показать, что игрой они занимаются со всем должным усердием. Ну что ж, верим-верим.

Основной фишкой «Дофуса» является тактический бой, в котором нужно думать, выверять действия и подсчитывать умения. Развивать своего персонажа вам придется долго, упорно, со вкусом, толком и знанием дела. Попутно вы можете наслаждаться приятными заданиями, тратить время на подземелья и изготовление вещей, выбивать из монстров последнюю деталь мега-эпичного сета или просиживать мягкие места, торгуя всем подряд.



Bloodline Champions

BLC.RU

ТРЕТЬЕ МЕСТО
В ВАШИХ ЛИЧНЫХ ЧАРТАХ МОБА

- + Оригинальные персонажи
- + Интенсивные и стремительные боевые действия
- + Отличная мотивация для игры
- Казуалы будут недовольны

Мы писали о Bloodline Champions не один и не два материала, но я напомню вам еще раз: а ну хватайте мышки в зубы и бегом играть в BLC! Это потрясающая МОБА, в которой нет таргета и каждое умение наносит ровно тот урон, который написан в подсказке. А значит, не забудьте купить парочку прямых рук, разработать запястья и приступить к нарезанию всего живого в том хаосе, который творится на экране. И запомните главное правило BLC – «Не промахивайтесь»!



RIFT: Planes of Telara

RIFTWORLD.RU

ТА САМАЯ, КОТОРАЯ
С БЛЭҚДЖЕКОМ И РАЗЛОМАМИ

- + Одна из самых гибких систем классов в MMORPG
- + Обширная система мировых событий
- + Развитая система заданий
- Требовательна к железу

Мы играли в RIFT на протяжении закрытых бета-тестов в Европе и приходили в восторг. Мы играли в RIFT после его официального релиза и обломали зубы о хардкорные подземелья. Мы играем в RIFT сейчас – на русских серверах, спустя полгода после евро-релиза и пары десятков патчей. И теперь можно хлопнуть разработчиков по плечу и сказать: «Ну что ж, совсем другое дело». И если вы каким-то образом пропустили эту игру, то теперь самое время наверстать упущенное.

Хай-лвл контент значительно подтянулся (появилось планарное слияние, новый остров и новые поводы для подходов в подземелья), глобальные события стали еще глобальнее, и самое главное – поиск группы значительно упростился. Три русских сервера готовы принять юных хранителей и отступников, гарантируя точное соответствие всех обновлений, хорошую локализацию и минимум багов. А что еще нужно для счастья?



MISSING INK

Среди новых выходящих MMORPG иногда попадаются такие, которые цепляют с первого взгляда. Missing Ink, конечно, пока сложно назвать MMORPG, и она не выходит, а находится на стадии альфа-теста, но забавна чуть более, чем полностью. В ней можно строить 3D-дом в 3D-окружении, убивать монстров и управлять своим вырезанным из картона персонажем, чья роль в группе зависит от того, какой надеть плащ. Да, дайте две!



AIKA 2

AIKA2.RU

ЭВОЛЮЦИЯ ПРАНИЙ
ИЛИ ПОЕДАНИЕ МОЗГА
В КВАДРАТЕ

- + Великолепная система PvP + новые массовые сражения
- + Продуманная система набора опыта
- + Личные спутницы - прании
- Недостаточно гибкая система классов

Радостная новость для всех тех, кто играет в Aika по известным причинам! Ваша любимая прания теперь наконец-то сможет вырасти в девушку (от девочки отличается наличием выступающих частей), получить новые аксессуары и способности. Диалоги, кстати, тоже новые. Но все такие же надоедливые.

Между прочим, с разработчиков Aika можно брать железобетонный пример по выпуску вторых частей. Простой рецепт успеха – бросить все силы на улучшение самой сильной стороны игры, и тогда можно будет забыть обо всех недостатках. Поэтому если раньше система PvP в Aika была хорошей, то теперь, без ложного преувеличения, она стала потрясающей. Массовые сражения плавно переключались на более высокую ступень и стали межсерверными, и принимать участие в битвах могут вплоть до 1200 человек. Да, мощности серверов справляются с такой нагрузкой, но... Внимание, вопрос: справится ли ваш компьютер?



EverQuest II

EQ2.AKELLA-ONLINE.RU

ПРОДАЛАСЬ ЗА ПЛЮШКИ.
И ПРАВИЛЬНО СДЕЛАЛА

- + Детализированная история мира и задания
- + Огромный ассортимент рас и классов
- + Личные дома и квартиры

В жизни каждой MMORPG когда-нибудь наступает такой момент, когда надо остановиться, со вздохом пересчитать оставшихся игроков и начать привлекать новых. Everquest II, которому давеча исполнилось 7 лет, на волне всеобщих уходов на F2P-режим решил не отставать от модных веяний. Подтянулся, вставил зубы в виде восьмого дополнения и совершил решительный скачок в бесплатное будущее. Система оплаты теперь напоминает Champions Online – играть можно совершенно бесплатно, получая ограничения по количеству доступных рас, классов и прочих относительных нюансов. Однако, в отличие от того же LoTRO, весь контент доступен без каких-либо дополнительных вложений, а получить все и сразу можно всего за 350 рублей в месяц. Тем более, что вместе с переходом на новую модель оплаты в игре появились: новый класс – повелитель зверей, перековка экипировки, наемники и даже собственный конструктор подземелий.



EVE Online: Crucible

EVEONLINE.COM/RU

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ?
ДА ЭТО ЕГО ВТОРОЕ ИМЯ!

- + Экономическая система – лучшая из лучших
- + Настоящая политика
- + Множество видов космических кораблей
- Хардкорная

«Ева», как ее ласково называют русские игроки, обзавелась 15-м бесплатным дополнением, получив новые спецэффекты, интерфейс, доработанный игровой баланс и более тридцати изменений, реализованных, я подчеркиваю, по просьбам игроков!

После уже, кажется, традиционного конкурса «Нарисуй свой корабль» у CCP образовалось целых 4 победителя, чьи линейные крейсера благополучно появились в этом дополнении. Разработчики еще раз подтянули графику (вот бы все с них брали пример!), перерисовали часть текстур, изменили туманности и подтянули баланс для старых кораблей. Однако самым главным нововведением является их попытка решить проблему лагов при массовых баталиях. Решение оригинальное: пока сервер хрипит от натуги и пытается рассчитать место прибытия для добрых полутора тысяч кораблей, время в игре просто замедляется до тех пор, пока количество космических машин не уменьшится до некоего значения. Вы подумали о том же, что и я? Внепред, пародировать слоу-мо голоса в Ventrilo!



Поздравляем, у нас появился еще один повод тихо ненавидеть Perfect World Entertainment: договор с Mail.Ru, который запрещает доступ России ко всем играм PW Ent., все еще действует. Конечно, мы понимаем, что наши локализаторы не спят, и эти игры все равно рано или поздно появятся в России. Но в данном случае невозможно сдержать совершенно детскую обиду: ведь мы лишились новой War of Immortals. И ладно бы только она, но Blacklight: Retribution за что?!

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр»

Подписка с доставкой на **12 месяцев** по цене **2300 руб.**

Подписка с доставкой на **6 месяцев** по цене **1300 руб.**

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ

Получить журнал самостоятельно можно по адресу: Москва, м. Автозаводская, ул. Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21

	С доставкой		Самостоятельное получение	
	6 номеров	12 номеров	6 номеров	12 номеров
«Страна игр»	1300 руб	2300 руб	666 руб	1132 руб.

ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта <http://shop.glc.ru>.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте subscribe@glc.ru;
- по факсу 8(495) 545-09-06;
- по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ!

Если произвести оплату в марте, то подписку можно оформить с мая.
Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером “из рук в руки” в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес. Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ 8(495)663-82-77 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС INFO@GLC.RU ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ WWW.GLC.RU В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

Н.»

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Платательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала «_____»

с _____ 201 г.

Ф.И.О.

Подпись платателя

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Платательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала «_____»

с _____ 201 г.

Ф.И.О.

Подпись платателя

Кассир



Ragnarok Online

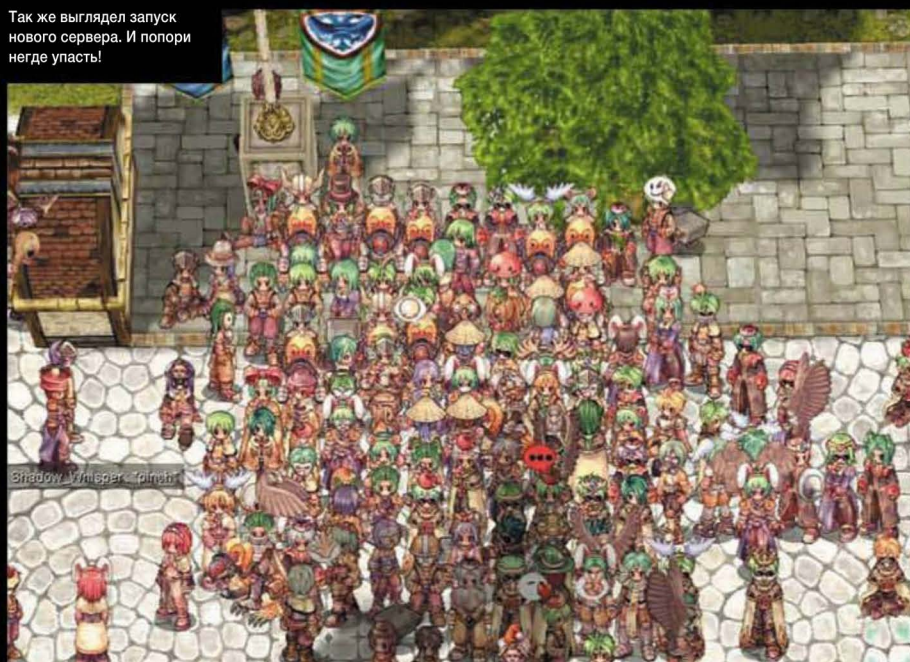
ТЕПЕРЬ БЫСТРЕЕ И ИНТЕРЕСНЕЕ. РОВНО В 20 РАЗ

ЗА СВОЮ ДОЛГУЮ ДЕСЯТИЛЕТНЮЮ ЖИЗНЬ МИР, ВОДОХНОВЛЕННЫЙ СУРОВЫМИ СКАНДИНАВСКИМИ МИФАМИ, ВИДЕЛ УЖЕ МНОЖЕСТВО ОБНОВЛЕНИЙ: НАЧИНАЯ ОТ ВТОРЫХ ПРОФЕССИЙ И ЗАКАНЧИВАЯ ПАЧКАМИ СМЕШНЫХ ШАПОК. ОДНАКО ДАЖЕ ТОГДА, КОГДА В РО ВВОДИЛИСЬ ЦЕЛЫЕ ГОРОДА, МЕНЯЛСЯ БАЛАНС И ПЕРЕКРАИВАЛСЯ ИНТЕРФЕЙС, ОН ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАВАЛСЯ ВЕСЬМА И ВЕСЬМА ХАРДКОРНОЙ ИГРОЙ. ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НЕ ПОЯВИЛСЯ RENEWAL.

Жанр: MMORPG Издатель: Gravity Co. Издатель в России: Ingamba Разработчик: Gravity Co.
Текущий статус: возрождение Сайт: raggate.ru Похоже на: Wakfu и самого себя

С выходом этого обновления Россия обзавелась не только совершенно новой MMORPG в полной гармонии с корейской версией, но и персональным поводом для гордости. Несмотря на то, что Ragnarok переведен на совершенно неприличное количество языков, именно наши локализаторы первыми установили Renewal. И не просто установили, а открыли вместе с ним новый сервер, который пришелся как никогда кстати. Chaos — до недавнего времени единственному серверу Ragnarok Online, растолстевшему от зен, игроков высокого уровня, одряхлевшему под тяжестью своей экономической шкуры, — пришлось отдать лавры новому и чистому Phoenix. В новый мир поспешили все: и те, кто впервые услышал об этой игре, и те, кто не смогли справиться с приступом отчаянной ностальгии и отправились возрождать в замшелой геймерской памяти воспоминания о первом убитом поринге. Признаться, мы тоже не удержались и оказались в числе вторых.

Так же выглядел запуск нового сервера. И попорти негде упасть!



В обновлении El Dicastes появился очередной город.

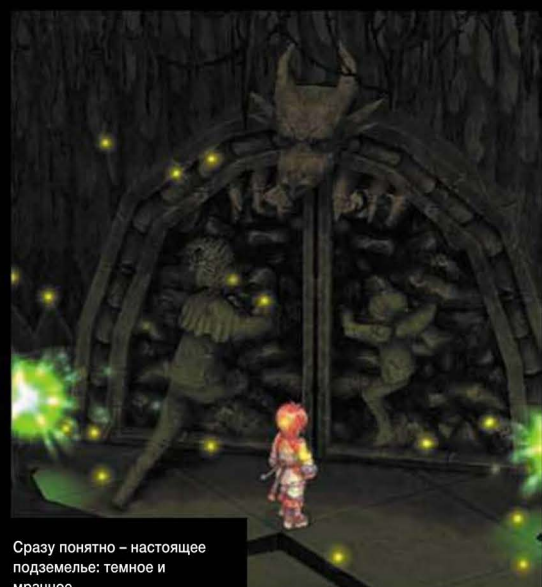
БЫВШИЙ МИСТЕР ГРИНД

И заметили, что изменения, введенные в Renewal, почти полностью переделали когда-то хардкорную игру. Когда Ragnarok Online вышел в 2002 году, то в качестве симпатичной, но все же корейской MMO он получил не только фирменный рандом и специфичную графику, но и своеобразный геймплей. От правды никуда не уйдешь: раньше мы просто бездумно убивали монстров. Много дней. Много монстров. Что, конечно, абсолютно нормально для игры десятилетней давности (достаточно вспомнить Silkroad и Lineage II) и имеет право на жизнь, так как нравится многим игрокам. Но если уж раздавать розовые бантики для привлечения казуалов, то эта приевшаяся система — именно то, что стоило облагородить в первую очередь.

**ОТЛИЧНЫЙ ШАНС УВИДЕТЬ ИГРУ
В НОВОМ СВЕТЕ. И, МОЖЕТ БЫТЬ,
ВЛЮБИТЬСЯ В НЕЕ ЕЩЕ РАЗ.**

Во-первых, теперь количество опыта, требуемое для достижения старого максимального уровня, уменьшилось почти в 20 раз, и теперь до него можно добраться всего за месяц спокойной игры. Во-вторых, появилось деление монстров на уровни, что позволяет игрокам высчитать точный процент получаемого опыта, а значит, и потратить свое время с максимальной отдачей. А в-третьих, глобальная карта обзавелась полезными подсказками с уровнем каждой отдельной локации, что сводит к абсолютно-му минимуму бесцельное блуждание в поисках подходящего места охоты. Словом, просто рай для деловой и неспешной прокачки в стиле «пришел, увидел — стой-на-месте-и-никому-не-отдавай-свой-спот».

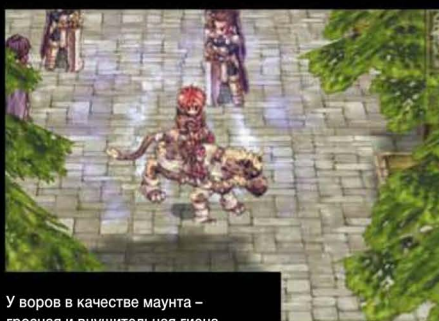
Значительным изменениям подвергся и интерфейс. Если вы играли в RO раньше, то вы должны помнить, как неудобно было искать нужный предмет среди десятка закладок, как



Сразу понятно – настоящее подземелье: темное и мрачное.

неудобно было искать группу или покупать предметы в магазине Кафры. Возрадуйтесь – теперь весь интерфейс стал удобнее и обзавелся массой новых полезностей. В игру был добавлен поиск группы, настройки чата, новый инвентарь, возможность открывать магазин Кафры в любой точке мира и обновленное дерево умений – словом, все как у серьезных ребят. Помимо этого, разработчики основательно переделали механику характеристик и урона, которая стала намного прозрачней и позволяет теперь быстрее понять, какие предметы дадут больше бонусов.

Между прочим, RO можно назвать своеобразным феноменом в мире MMORPG: с каждым патчем он исправно получал в подарок новые локации, города, подземелья и профессии, но уровень, казалось, навсегда застыл на заветной отметке 99. И только сейчас Renewal в конце концов внес свое окончательное слово и поднял максимальную планку до 150. Вместе с этим скачком в игре появились и третьи профессии, и маунты, и новые локации вместе с монстрами. Старый порядок окончательно канул в лету – и уступил место той же милой игре, но в чуть менее хардкорной оболочке.



У воров в качестве маунта – грозная и внушительная гиена.



Даже в новых локациях монстры все так же забавны.

ВРЕМЯ, КОГДА ФЕНИКСЫ УЧАТСЯ ЛЕТАТЬ

Надо сказать, что для многих из нас Ragnarok Online стал если не первой, то одной из первых MMORPG, которая когда-то мгновенно покорила наши сердца своими милыми монстрами, дружелюбным миром и великолепным PvP. Мы только потом услышали понятие "grind", которое обозначает многочасовое крошение монстров, поняли про недостатки интерфейса и графики. А тогда это была просто отличная игра, в которой мы просиживали часы и дни, и, что уж там, даже недели.

Закон, действующий в мире MMORPG, прост и суров, как подтяжки Чака Норриса: "Меняйся, или умри, пытайся". И Ragnarok, к счастью, все еще сохранил способность меняться. Обновление Renewal – это отличный шанс увидеть RO в новом свете, поиграть в спокойном режиме, заново построить гильдии, найти тот самый коллектив, в котором будет тепло и уютно. И, может быть, влюбиться в эту игру еще раз. **СИ**



Renewal – не единственное обновление, установленное на сервер Ragnarok Online. Вместе с Renewal были введены El Dicastes, Bi Frost, а также локация Brasilis, которые подарили миру новые подземелья и города. Chaos же избежал участи младшего сервера и остался во всем своем величии старого геймплея, баланса и классов. Играть на обоих серверах можно практически бесплатно: доступ ко всему контенту открывается за чисто символическую плату в 90 рублей.



Bloodline Champions

ФЕЙСРОЛЛ: МОЖНО, НО НЕ НУЖНО!

ДАВАЙТЕ СРАЗУ ОПРЕДЕЛИМСЯ С НЕКОТОРЫМИ ПОНЯТИЯМИ. ПЕРВОЕ – BLOODLINE CHAMPIONS – ЭТО МОВА. ЗДЕСЬ МЫ БЕГАЕМ И СРАЖАЕМСЯ, ТО ЕСТЬ МАШЕМ КУЛАКАМИ И ОТЧАЯННО СТАРАЕМСЯ, ЧТОБЫ ВРАЖЕСКИЙ КУЛАК НЕ ПОПАЛ ПО НАШЕМУ ЛИЦУ. ВТОРОЕ – BLOODLINE CHAMPIONS – ЭТО НЕ DOTA. ЗДЕСЬ НЕТ БАШЕН, АРМИЙ, ПРОКАЧКИ И ОСОБЕННО – ТАРГЕТА. ЧИСТЫЙ ЭКШН В ЧИСТОМ ВИДЕ. И ТРЕТЬЕ... BLOODLINE CHAMPIONS – ХАРДКОРНА. И ЭТО, ПОЖАЛУЙ, ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ЕЕ ПЛЮСОВ. МЫ ВЕДЬ ЛЮБИМ ХАРДКОР?

Между прочим, наши локализаторы решили возвести последнее утверждение в абсолют и сделать сайт, подобный отшельнику с 10-летним стажем, давшему обет молчания, – с одним лишь видео и кнопкой «скачать». Форум вам предстоит найти самим, и количество полезной информации на нем, признаться, растет со скоростью ниже улиточной. Поэтому за всеми возможными советами придется либо обращаться к зарубежным источникам (шанс успеха: ~90%), мучить избранных игроков (шанс успеха стремится к нулю)... или же прочитать эту статью.

ТУДА НЕ ХОДИ, СЮДА ХОДИ!

При выборе первого персонажа учтите, что все касты в Bloodline Champions делятся на 4 категории: танк, боец ближнего боя, боец дальнего боя или целитель. Начинайте с простых чемпионов, и постепенно поднимайтесь к вершинам – так вам будет проще освоить самые сложные комбинации.

НЕМНОГО ПРОПИСНЫХ ИСТИН:

- Да, это банально, но... пройдите tutorial!
- Сыграйте несколько боев с ботами и опробуйте несколько доступных каст. Скорее всего, какая-нибудь вам точно придется по душе.
- Как только вы выбрали наиболее подходящую для вашего стиля игры касту, сфокусируйтесь на ней. Для того, чтобы вы смогли более или менее хорошо освоить своего чемпиона, потребуется значительное количество времени.
- Достижения – это ваш хлеб. Большинство из них не так уж сложны для выполнения, а награда – монеты крови – поможет быстрее заполучить вашу первую касту.

ТАНК

Поначалу многим новичкам нравятся играть танками. Причина в том, что у них есть куда больший запас здоровья, поэтому они могут себе позволить пропустить чуть больше вражеских умений, чем все остальные касты. Играя танком, вы всегда должны быть в гуще битвы и смущать врага своими недвусмысленными намерениями немедленного убийства. Чем больше угрозы от вас исходит, тем больше они начинают паниковать и делать ошибки. А ошибающийся враг – это мертвый враг.

СОВЕТЫ:

- В боях начального уровня вы можете спокойно использовать только три способности – просто съешьте курочку, прыгните к врагу и впрессуйте его в землю.
- Как только в вашем распоряжении окажется ульт-способность, используйте ее! Огромный урон и никакого послевкусия.
- Не промахивайтесь!

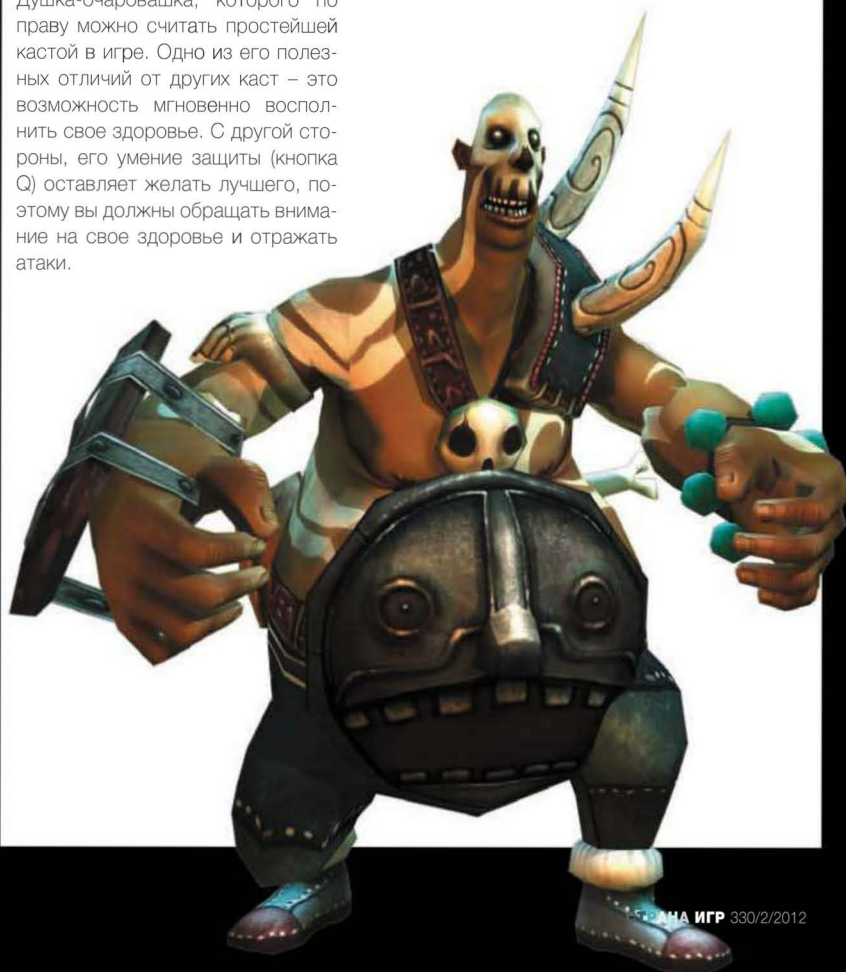
С КЕМ ИГРАТЬ В ПАРЕ:

- **АСТРОНОМ** – это один из лучших вариантов, от которого вы получите и неплохой DPS, и лечение. А на деле практически любой класс (целитель или боец) может стать вашим партнером. В то время как враг будет пытаться увернуться от ваших кулаков и расстрелять издалека, ваш партнер сможет раздать пару неприятных тычков.

ПОЖИРАТЕЛЬ

«Танк – крушить. Танк – ломать. Танк – защищать. И жевать вкусняшки», – Пожиратель.

Душка-очаровашка, которого по праву можно считать простейшей кастой в игре. Одно из его полезных отличий от других каст – это возможность мгновенно восполнить свое здоровье. С другой стороны, его умение защиты (кнопка Q) оставляет желать лучшего, поэтому вы должны обращать внимание на свое здоровье и отражать атаки.



Жанр: MOBA Зарубежный издатель: Funcom

Российский издатель: Innova Systems

Разработчик: Stunlock Studios Интернет: blc.ru

Похоже на: режим Dominion в League of Legends, Unreal

Tournament Текущий статус: открытое бета-тестирование

Объем клиента: ~310 MB

БЛИЖНИЙ БОЙ

Не стоит прыгать первым в самую гущу боя (в конце концов, не отнимайте хлеб у танков!). Пошарьте по закромам: наверняка у вас в запасе припасены умения дальнего боя, поэтому, пока все еще переминаются, не решаясь начать мясорубку, – заставьте врагов поплясать! Бейте в спину. Бейте самую уязвимую цель. Бейте всегда и везде. Для миливоина убегающий противник – это самая легкая и самая желанная добыча, которую нужно немедленно наказывать. В конце концов, как они смеют убежать?!



ШАМАН

«Нужно прессовать врагов. Нужно прессовать врагов. Нужно прессовать», – Шаман.

Задача шамана – наносить урон. Если над вашей головой не вылетают цифры урона, то это значит, что вы не отрабатываете свои кровавые монеты. Один из самых простых бойцов, Шаман является очень агрессивным и навязчивым противником. Поэтому если враг не знает, как действовать против вас, то, поверьте, он об этом пожалеет. И очень быстро.

СОВЕТЫ:

- Вы можете лечить себя с помощью своего же урона. Just do it.
- Защищайте целителя и союзников, притягивая их к себе с помощью умения «Кровавая хватка». Конечно, у них всегда есть парочка способностей в запасе, но и им иногда требуется помощь.
- У вас есть два прыжка. Один из них всегда должен быть свободен для быстрого добывания или срочного побега.
- Не промахивайтесь!

С КЕМ ИГРАТЬ В ПАРЕ:

- **ЦЕЛИТЕЛИ:** Астронам, Мистик, Алхимик. Поскольку вы сами можете вылечивать большую часть урона, то это развяжет целителю руки и позволит сфокусироваться на уроне.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Не удивляйтесь, если из 10 ваших ракет в цель попадет только одна. Максимум подвижности и очень хорошее прицеливание – вот залог успеха любого дистанционного бойца. Не думайте, что у вас получится стоять вдалеке и раздавать стрелы направо и налево: рано или поздно ваш драгоценный персонаж окажется в толпе врагов. И с этим вам придется как-то справиться. Верх мастерства, которого вы достигните далеко не сразу, – это наносить урон врагу, который находится за пределами экрана. А самый страшный сон – это оказаться в толпе врагов, если у вас нет ни одной способности для прыжка из нее. Вывод прост: избегайте любого контроля, притягивания и сохраняйте дистанцию.

ПОДЖИГАТЕЛЬ

«Бвахахаха, бвахахаха! Уйди от меня, мерзкий убийца. Бвахахаха!» – Поджигатель.

Да, да, это та самая прыгающая муфта из tutorials. Поскольку вы уже знакомы с некоторыми его способностями (вы ведь прошли tutorial, да?), то играть им будет не так уж сложно. Поджигатель обладает одними из самых мощных комбо в игре, поэтому, как только вы заметите врага, который не может немедленно сбежать от вас – заставьте его ощутить всю силу вашего огненного превосходства.



СОВЕТЫ:

- Вулкан – это великолепная способность, но вам потребуется такое же великолепное прицеливание, чтобы он нанес хоть какой-нибудь урон. Решение простое – пусть он появляется не на том месте, где враг сейчас, а там, где он будет через полторы секунды.
- Помните, что каждая ваша способность может быть использована как для защиты, так и для нападения. Например, с помощью Вулкана вы легко можете отогнать врага от себя – достаточно вызвать его себе под ноги.
- Не промахивайтесь!

С КЕМ ИГРАТЬ В ПАРЕ:

- **МАСТЕР КОПЬЯ ИЛИ БЕРСЕРК.** Одно их массовое оглушение + ваш Вулкан = быстрая смерть.

ЦЕЛИТЕЛЬ

Целитель – это тот, кого вам не следует выбирать в качестве вашей первой касты, так как для них очень важен хороший тайминг. Стоит вам использовать способности не в то время, и не в том месте, и вы становитесь чрезвычайно уязвимы. А поскольку все целители в игре способны наносить неплохой урон, то вам придется не только следить за здоровьем друзей и уворачиваться от вражеских убийц, но еще и раздавать тумачи особо ретивым противникам.

МЕДИУМ

«Что ты делаешь?! Что ты делаешь?!» – Медиум.

Для Медиума лечение – это совсем не главное. Один из самых воинственных целителей в игре, он может не только держать в тонусе все группу, но и быть грозной карающей дланью. Поэтому если никому из ваших союзников не угрожает непосредственная опасность, смело играйте в нападение. О чем не нужно забывать, так это о «черепашьей» скорости Медиума: он совершенно не способен передвигаться быстро, и в его распоряжении всего одно умение на быстрое перемещение.

СОВЕТЫ:

- Никогда не отходите от своих союзников чересчур далеко.
- Не стоит паниковать, если вражеский убийца только что оказался рядом с вами, замедление и блокирование умений спасут вас от его клинков.
- Не используйте щит неуязвимости просто так – сохраняйте его для критической ситуации.
- Не промахивайтесь лечением!

С КЕМ ИГРАТЬ В ПАРЕ:

- **ВСЕ,** кроме другого целителя (особенно те, кто могут защитить вас от вражеских пинков). **СИ**



RACING MANIA

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ
АВТОМОБИЛИ ТАК ЖЕ,
КАК МЫ.

ИГРЫ
И РЕАЛЬ-
НОСТЬ

Юрий
Левандовский



СОЗДАТЕЛЬ GT НА ТРАССЕ

КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ СО СВОЕЙ КОМАНДОЙ TEAM SCHULZE ФИНИШИРОВАЛИ ПЕРВЫМИ В СВОЕМ КЛАССЕ В ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ПРЕСТИЖНЫХ ГОНК НА ПЛАНЕТЕ - 24 ЧАСА НЮРБУРГРИНГА.

Как рассказывал сам мэтр, у него было очень мало времени на тренировки и поэтому, каждый день приходя в отель, он вечером садился за Gran Turismo и тренировался виртуально. В итоге, после выхода патча 2.0, в игре появился Nissan GT-R, на котором Кадзунори и другие три пилота участвовали в этой гонке.

Но если то, что создатель Gran Turismo побеждает в гонках, не так удивительно, то что Lucas Ordóñez, выходец из GT Academy, совершенно безумного проекта Polyphony Digital и Nissan, где виртуальные гонщики по итогам виртуальных чемпионатов, попадают в реальную машину и реальные гонки, побеждает в реальных соревнованиях и приходит постоянно на подиумы, вот это удивляет многих.

Сам Лукас участвовал в самом первом GT Academy, проводившейся еще в Gran Turismo 4. Отобрался он от Испании, а затем стал лучшим виртуальным гонщиком в мире. Теперь он



участвует в реальных соревнованиях, занимает высокие места, приходит на подиумы и говорит всем, что очень хороший игрок в Gran Turismo, может без проблем стать настоящим гонщиком.

Кстати, появившаяся в первом DLC для GT5, трасса Spa Francorchamps, была одной из первых, где Лукас пришел на подиум, не удивимся, если она была давно создана для его тренировок, но до нас, обычных пользователей, дошла только сейчас.

Сам проект GT Academy продолжает жить полной жизнью и в школу Nissan, для дальнейшего продвижения в мир реальных автогонок, попадают не только чемпионы мира, но и победители этапов внутри стран участников.



ЛУЧШАЯ МАШИНА SEMA SHOW 2011

НА ПРОШЕДШЕЙ ВЫСТАВКЕ SEMA SHOW 2011, КАК ПОВЕЛОСЬ ЕЩЕ С 2005-ГО ГОДА, POLYPHONY DIGITAL ВЫБРАЛА ЛУЧШУЮ МАШИНУ ПО МНЕНИЮ КОМПАНИИ, И ТА ПОЛУЧИЛА СВОЕ МЕСТО В ИСТОРИИ И СЕРИИ ИГР GRAN TURISMO.

В этом году это стал - Chevrolet Camaro 1971 года, тюнингованный девушкой - Mary Pozzi их города Salinas в Калифорнии. Конечно, когда мы сможем покататься на этом автомобиле по виртуальным трассам, сказать сложно, так как мы все еще ждем победителя прошлого года Chevy Camaro 1969 года, который должен быть включен в один из будущих DLC для GT5. Но разработчики обещают нас долго не томить, Кадзунори объявил о том, что после декабрьского дополнения, они будут выходить примерно раз в два месяца и нас ждет очень много всего, и машины, и трассы, и может быть еще какие-то интересные сюрпризы от Polyphony Digital.



МАШИНА
НОМЕРА

LAMBORGHINI AVENTADOR

НОВЫЙ СУПЕРКАР ОТ ИТАЛЬЯНСКОГО КОНЦЕРНА, КОТОРЫЙ МОЖНО ОПРОБОВАТЬ В FORZA MOTORSPORT 4, КУПИВ НОЯБРСКИЙ DLC.

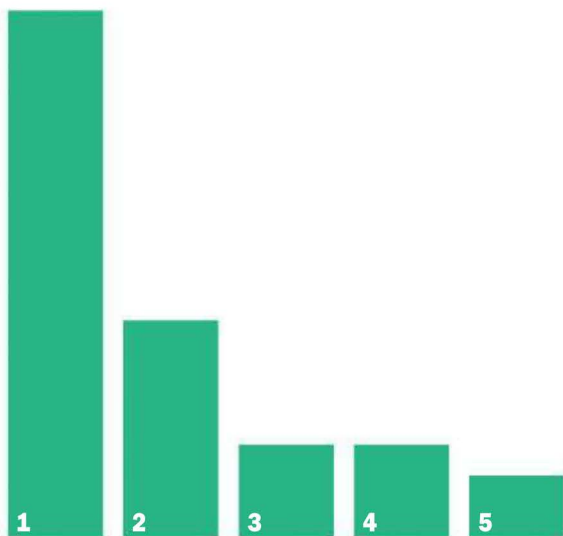
Автомобиль был представлен весной 2011 года и первые копии начали продаваться по всему миру в конце лета. Но, если вы думаете, что при наличии 387 тысяч долларов, вы сможете купить себе эту красавицу, вы сильно заблуждаетесь. В данный момент очередь на нее заполнена на 18 месяцев вперед, то есть если прямо сейчас заказать себе Lamborghini Aventador, то получите вы ее в лучшем случае через полтора года. Поэтому самый верный способ оценить насколько хорош новый суперкар, это купить его в Forza Motorsport 4.

А оценить здесь есть что, так как это первая Lamborghini со времен Countach для которой создан совершенно новый двигатель развивающий мощность в 700 лошадиных сил, при весе всего в 235 килограмм. Вообще эта машина, как утверждают ее создатели, имеет самое лучшее соотношение мощности/веса в своем классе. И это не только за счет совершенно нового двигателя, огромное зна-



чение здесь сыграл корпус, целиком отлитый из карбона, новое шасси и подвеска, организованная по принципу, применяемому в болидах Формулы 1. В итоге у Lamborghini получился потрясающе красивый, мощный и быстрый автомобиль. Здесь такое огромное количество всевозможных новинок, что на их перечисление может уйти целая страница, проще и правда все это увидеть своими глазами, и попробовать руками в Forza Motorsport. Единственная фишка, которую вы никак не сможете оценить в игре, это новая функция передней подвески, которая позволяет, по нажатию кнопки в кабине, поднять перед машины на сорок миллиметров, для того, чтобы при передвижении по городу вы могли преодолевать лежащих полицейских, а не ломать свой передний спойлер.

mobile



Какая консоль или технология оказали самое большое влияние на рынок видеоигр?

1

10 НОЯБРЯ 2011 ГОДА В ЛОНДОНЕ СОСТОЯЛАСЬ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА LONDON GAMES CONFERENCE 2011.

Накануне этого мероприятия участникам со всего мира, был задан вопрос о том, кого они считают самым влиятельным человеком в индустрии видеоигр. Результаты можно смело назвать неожиданными, так как первое место занял человек, являющийся на первый взгляд весьма далеким от игрового мира. Им стал ныне покойный основатель компании Apple – Стив Джобс. Свои голоса за него отдали 26% опрошенных, среди ко из создателей сети Интернет), а также Марк Цукерберг (основатель Facebook). Но ответ на этот вопрос не является столь удивительным, по сравнению с результатами опроса участников на тему того, какая консоль или технология оказали самое большое влияние на рынок видеоигр. Здесь результаты оказались более чем удивительными: **1: iPhone (17%) 2: Nintendo Wii (7%) 3: Xbox Live (3%) 4: Playstation (3%) 5: Steam (2%).**



2

ЧТОБЫ НИ ГОВОРИЛИ И КАК БЫ НИ БОРОЛИСЬ ЗА МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ ПРИЗНАННЫЕ ГИГАНТЫ РЫНКА ПОРТАТИВНЫХ КОНСОЛЕЙ, НЕВОЗМОЖНО НЕ ПРИЗНАТЬ, ЧТО ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ ИХ ПОЗИЦИИ СИЛЬНО ПОШАТУЛИСЬ ПОД ВЛИЯНИЕМ БУРНО РАЗВИВАЮЩЕГОСЯ РЫНКА МОБИЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ СМАРТФОНОВ И ПЛАНШЕТОВ.

Проанализировав данные доходности портативных игр за последние три года, аналитическое агентство Flurry Analytics пришло к выводу, что доли DS и PSP снизились с 70 и 11 процентов до 36 и 6 процентов соответственно. Разумеется, говорить о безоговорочном лидерстве какой-то одной платформы весьма преждевременно, но то, что игры для Android и iOS весьма успешно существуют вместе с разработками Sony и Nintendo – факт, заставляющий японских гигантов уделять еще больше внимания собственным проектам.



3

ВСЕМ ИЗВЕСТНО, ЧТО УСПЕХ ИГРЫ В БОЛЬШОЙ СТЕПЕНИ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ЕЕ ПОЛОЖЕНИЕМ В ЧАТАХ ПРОДАЖ, КОЛИЧЕСТВОМ ПРЕДАННЫХ ФАНАТОВ И ХОРОШИМИ ОЦЕНКАМИ В ПРЕССЕ.

Массивные рекламные кампании также играют значительную роль в привлечении игроков. Однако разработчики культового проекта для мобильных платформ – Angry Birds – решили пойти дальше принятых критериев и способов популяризации. Они готовы взять действительно космическую высоту. В самое ближайшее время один из персонажей Angry Birds отправится в космос. Игрушечному герою предстоит провести вместе с космонавтами Антоном Шкаплеровым, Анатолием Иванишиным и Дэниелом Бербанк целых 124 дня на международной космической станции.



2012 ГОД ОБЕЩАЕТ СТАТЬ ВЕСЬМА ИНТЕРЕСНЫМ НА РАЗЛИЧНЫЕ СОБЫТИЯ В МИРЕ МОБИЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

Если все случится так, как обещают ведущие мировые аналитики рынка планшетов и смартфонов, ближе к лету мы сможем увидеть, а возможно, и приобрести новый iPad. Самый популярный в мире планшет от Apple, по некоторым сведениям уже разрабатывается стенах «одной яблочной компании» и с его выходом может начаться новый виток развития индустрии. Пока рано говорить о каких-то конкретных показателях, но в



том, что экран новинки будет кардинально отличаться по качеству от предшественников, можно не сомневаться. Известное новостное агентство высоких технологий DigiTimes в конце ноября заявило своих читателей, что поставки комплектующих для iPad 3 уже начались, и несмотря на противостояние в сфере нарушения патентов, занимается их производством Samsung, являющийся лидером в этой области.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

★ Самой популярной игрой для мобильных платформ является Angry Birds, разработанная финской компанией Rovio Mobile. Ее релиз состоялся 10 декабря 2009 года в магазине AppStore. С тех пор было куплено более совершенно более 500 миллионов загрузок и продано более 12 миллионов копий игры.

★ Название версий Android начиная с 1.5 представляет собой название десерта: 1.5 Cupcake (Кекс), 1.6 Donut (Пончик), 2.0 Eclair (Эклер или Глазурь), 2.2 Froyo (Замороженный йогурт), 2.3 Gingerbread (Имбирный пряник), 3.0 Honeycomb (Медовые соты), 4.0 Ice Cream Sandwich (сэндвич с мороженым)

Обзоры игр

Amazing Breaker



На что в первую очередь обращаешь внимание при выходе очередного консольного или PC хита? Конечно же на графическое совершенство. Не секрет, что именно этот критерий качества всегда входит в тройку основных параметров успешности любой игры. От проектов для смартфонов и планшетов редко кто ждет невероятных визуальных изысков. И хотя некоторые разработчики умудряются добиться на этом фронте потрясающих успехов, формула победы в рейтинге количества закачек и продаж на 90 процентов состоит из совсем других ингредиентов: простоты управления и оригинальности игрового процесса. Amazing Breaker принадлежит к той редкой породе мобильных игр, которые способны увлечь надолго и всерьез именно благодаря своей уникальности. Нет, с графикой здесь тоже все в порядке, но, на первом месте стоят все же совсем другие определяющие успех параметры.



На протяжении нескольких десятков уровней вам предстоит проверить свои деструктивные наклонности с помощью нескольких видов управляемых бомб и логического анализа разрушаемых объектов. Звучит, наверное, слишком серьезно, но и игра эта достаточно серьезна даже не смотря на кажущуюся простоту. Стекланные фигуры самых разных форм считаются уничтоженными только при условии 90% стирания их в мелкий порошок. А чтобы добиться стопроцентной результативности, придется проходить некоторые этапы по несколько раз. Бомбы, которые игрок пускает из рогатки, могут взрываться сразу, разлетаться на более мелкие, составлять цепочки и даже исчезать. «Где-то мы уже такое видели», - скажут игроки, знакомые с Arkanoid, различными вариациями Jewel Breaker и другими давно любимыми и популярными играми. И будут правы. Однако Amazing Breaker, как уже было сказано, принадлежит к другой, редкой породе, которая вроде и похожа на другие, но раскрывает свой потенциал только после тщательного исследования всех качеств. А их у игры предостаточно. Даже более чем.

Zombieville USA 2



Первую часть этой игры легко было упустить из виду, так как ее выход совпал с релизом нескольких более успешных аналогов, приковавших внимание игроков, регулярно посещающих App Store. Разработчикам не оставалось ничего другого, как самим переиграть в игры своих же конкурентов и приложить максимум усилий для того, чтобы в следующий раз все точно получилось. Удалось им это самым наилучшим образом, и теперь назвать Zombieville просто клоном вряд ли у кого язык повернется. Но обо всем по порядку. Итак, перед нами небольшой городок, охваченный паникой от расплодившихся без

меры зомби всех видов свирепости. Законпослушному гражданину в лице обыкновенного американского рабочего предстоит пройти несколько городских кварталов и расправиться со всем, что имеет человеческий облик только внешне. В распоряжении новоиспеченного борца с ходячими трупами огромный арсенал оружия, среди которого пистолеты, винтовки, дробовики и даже бензопила - куда уж без нее в борьбе с зомби. Чтобы попасть в очередную локацию, нужно оставить на поле битвы локацию предыдущей ранее указанное в задании количество монстров. Чтобы получить в свое распоряжение весь убийственный арсенал, нужно собрать с убитых зомби все имеющиеся деньги. По дороге к освобождению родного города встречаются различные препятствия: му-

сорные баки, рекламные щиты и прочий мусор. Уничтожая их, вы сможете пополнять запасы боеприпасов. Если прохождение покажется скучным, можно призвать на помощь друзей из имеющегося списка. Игра привлекает не только весьма приятным графическим исполнением и простотой управления, но и постоянным желанием проходить ее снова и снова. Интересно, получится ли побить рекорд по уничтожению зомби? Смогу ли я добежать до вертолета менее, чем за две минуты? А что будет, если купить еще огнемёт и поджарить всех этих зомби? А если попытаться пройти уровень вообще без стрельбы? Интересные вопросы, не правда ли? Попробуйте ответить на них сами. Только не торопитесь с ответами, ведь не результат пьянит душу, а его ожидание.



Myth Defense LF

3

Не будет лукавством заявить, что среди многообразия жанров, в которых разработчики постоянно пытаются найти что-то оригинальное, tower defence (дословно - защита башни) является одним из самых популярных и востребованных. Порывшись в недрах онлайн-магазинов приложений, легко найдется с десяток самых разнообразных его представителей: космические, военные, фэнтезийные. Myth Defence принадлежит к последним, и если сравнивать его с другими образчиками, найти десяток отличий от конкурентов будет до-

статочно проблематично. Однако обратить внимание на эту игру действительно стоит. Хотя бы потому, что в ней удачно сочетаются различные элементы, добавляющие в привычный игровой процесс определенную долю

самобытности. Начинается все с выбора режимов: кампания и битвы. В режиме битвы вам предстоит встать на защиту родного поселения, постоянно подвергающегося атакам полчищ разнообразных тварей. Выстоять зачастую бывает непросто, поэтому приготовьтесь к тому, что играть придется не просто долго, а очень долго. Общим минусом всех подобных проектов является быстрая утомляемость игрока. Где-то на 30-м уровне вам скорее всего надоеет строить укрепления и любоваться видом поверженных врагов. А если



сможете зайти дальше, то и вовсе рискуете истратить весь запас батареи своего устройства. И тогда самое время попробовать режим кампании. Здесь вы сможете не только возводить фортификации, необходимые для выживания замка и его окрестностей, но и собирать особые руны и артефакты, с помощью которых в дальнейшем становится возможным улучшать параметры защитных сооружений.

Каждая руна и артефакт могут использоваться уникальным образом, что создает простор для магического творчества в самых различных его проявлениях. Именно благодаря ему вы наверняка задержитесь на просторах Myth Defence. Только следите за уровнем заряда вашего устройства. Вы же не хотите проиграть решающую битву только из-за того, что забыли вовремя подзарядиться.

EnbornX

Земля подверглась атаке разрушающего все на своем пути космического захватчика, имя которого можно перевести как «бесконечно перерождающаяся машина». Это сюжет. Игроку предстоит встать во главе сопротивления и как можно быстрее отражать нарастающую мощь атак враждебного механизма. Это задача. Так вкратце описывается игра EnbornX самими разработчиками. Да, на первый взгляд все верно.

Но скромность в данном случае отнюдь не украшает, так как посмотреть и поиграть здесь есть во что. Во-первых - картинка. На дизайн, прорисовку и качество визуального оформления была потрачена значительная часть работы. Это факт. В процессе уничтожения противников легко отключиться от непосредственного прохождения и завороченно наблюдать за буйством красок, впечатляющими спецэффектами и прочими атрибутами зрелищного мультфильма, коим по сути и является эта игра. Во-вторых игровой процесс и управление. От игрока не требуется ничего, кроме интенсивного нажатия на кнопки атак и

уворотов от вражеских снарядов. И этого вполне достаточно, чтобы снова и снова получать от игры удовольствие. Ко всему прочему вам не нужно отвлекаться на сбор оружия и следить за уровнем энергии главного героя - основная цель игры заключается в том, чтобы набрать как можно больше очков. Вот, пожалуй, и все, что можно добавить к более чем скромному описанию EnbornX от создателей проекта. А, нет, есть еще одно важное замечание. Играть все же лучше

на устройстве с достаточно большим экраном. Но даже если это невозможно, насладиться игрой вам вряд ли что-то помешает. Разве что просьбы друзей «Дай я попробую побить твой рекорд!»



4

Рекомендуем



CUT THE ROPE

Увлекательная головоломка, в которой необходимо сделать все, чтобы не оставить голодным забавное зеленое существо, питающееся леденцами.



SHADOWGUN

Если хотите испытать свой аппарат на производительность, запускайте Shadowgun. Как игра - ничего особенного, но как демонстрация технологий - один из лучших проектов.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА HD

Яркая, но очень короткая игра по мотивам одноименного мультфильма. Удачный образец игры, способной заставить посмотреть кино. Но, к сожалению, не наоборот.



RIPTIDE GP

Отличное времяпровождение на пару вечеров. Если от мобильной игры вам большего и не нужно - Riptide GP подойдет как нельзя лучше.



PARADISE ISLAND

Замечательный экономический симулятор. Однозначно рекомендуется всем поклонникам строительства и примкнувшим к ним любителям пляжного отдыха.



RECKLESS RACING

Гонки по пересеченной местности с хорошей графикой и ненадождающим игровым процессом. Будете советовать что-то своим друзьям - обязательно рекомендуйте им Reckless Racing.

SONY TABLET S1

Компания Sony довольно долгое время держалась в стороне от рынка планшетов. Японский гигант с завидной регулярностью радовал нас выходом смартфонов на базе Android, казалось бы забывая о том, что ждут от него не только устройств под маркой SonyEricsson. И вот время пришло. В конце лета компания объявила о выходе собственных планшетных компьютеров под управлением все того же Android. Как и положено одному из лидеров электронно-компьютерной промышленности,

За последние несколько месяцев внимание разработчиков планшетов и смартфонов было так или иначе приковано к судебным тяжбам Apple и Samsung. Запрет на продажу планшетов корейского производителя привел к тому, что в Samsung решили выпускать аппараты разных видов для разных стран. Тем временем Android сумел захватить более половины рынка мобильных приложений, отвоевав значительную

инженеры Sony решили не просто создать очередной аппарат, а снабдили его той самой стильной изюминкой, всегда отличавшей продукцию Sony от товаров конкурентов. Изюминка эта кроется в дизайне планшета, выполненного в оригинальном форм-факторе свернутого журнала. Справедливости ради стоит отметить, что такое решение действительно помогает лучшему восприятию веса и габаритов устройства. Центр тяжести S1 всегда смещен в сторону руки, которой вы его держите, и это делает планшет действительно удобным вне зависимости от того, какая ориентация (портретная или альбомная) выбрана для просмотра экрана.

И, конечно же, Sony не была Sony, если не использовала свое весомое значение в мире видеоигр при создании планшета, на кото-

ром игры также являются неотъемлемой частью. Tablet S1 является единственным в своем роде планшетным компьютером, сертифицированным для PlayStation, а это значит, что обладателям новинки будут доступны эксклюзивы знаменитой игровой консоли. Вместе с планшетом поставляется Crash Bandicoot (да-да, тот самый, что при старте самой первой PlayStation стал культовым проектом своего времени). Что еще можно делать с S1, кроме просмотра веб-страниц, игр, просмотра фильмов и воспроизведения музыки. Встроенный в Sony Tablet универсальный пульт ДУ позволит вам управлять всей цифровой техникой: телевизором, проигрывателем дисков, музыкальной системой и другими имеющимися устройствами! Единственное разочарование, способное постигнуть пользователя этого планшета



- очень небольшое время автономной работы. Чтобы с комфортом использовать S1, желательно яркость экрана максимально возможной, а это сильно сказывается на времени работы. Вот и приходится уменьшать уровень подсветки при просмотре фильмов или играть при подсоединенном проводе питания. В остальном же планшет от Sony достоин только хороших слов. А недостатки... Ну у кого их не бывает.

HTC Sensation XL

С момента выхода культового iPad от Apple и последовавшего за ним бурного развития рынка аналогичных устройств на разных платформах, прошло уже достаточно много времени. Мы привыкли к тому, что смартфон и портативный планшет - это две взаимодополняющие друг друга вещи, использовать которые можно и нужно параллельно. Различие между ними по большей части всегда заключалось исключительно в диагонали экрана, но теперь и эта грань постепенно стирается. Смартфоны уверенно приближаются по размерам к планшетам, а функциональность последних все больше и больше растет. Мобильные технологии рано или поздно должны были прийти к тому, чтобы сочетание этих двух устройств давало пользователям максимум комфорта и не обязывало их делать выбор в пользу первого или второго варианта.

Что представляет собой новинка от HTC под названием HTC Sensation XL? Очень большой смартфон, или небольшой планшет? Хороший вопрос, на который каждый отвечает в меру собственной «испорченности» технологическим прогрессом. Sensation XL - пока еще можно назвать нестандартным, но ровно до тех пор, пока размер экрана в 4.8" не станет при-



вычным для карманов пользователей. А что-то подсказывает, что произойдет это весьма скоро. Начинка не сильно отличается от аналогичных устройств.

Он не намного быстрее своих конкурентов, и справляется с основными задачами (в том числе и с играми) на уровне большинства других смартфонов. Тестирование и сравнение параметров устройств не является задачей нашей рубрики, поэтому не стоит ждать в дальнейшем подробного описания с графиками, количеством fps и результатами производительности. Чтобы понять всю прелесть Sensation XL, достаточно взглянуть на него и решить для себя, что с его помощью можно делать. Звонить - да, качать приложения и игры - да, гордо доставать из кармана, демонстрируя огромный экран - да. Можно еще слушать музыку и смотреть фильмы. Иногда вы будете устраивать видео-звонки и фотографировать. А еще смартфоны от HTC на Android - являются одними из лучших по показателю дружелюбности и удобства интерфейса. На большом экране Sensation можно без проблем и неудобств читать книги и журналы.

Вот, скажете вы, одни ведь плюсы! И будете правы. Недостатков у этой модели немного, и если говорить об основных - это небольшое время работы от батареи (а что вы хотели с таким экраном) и однокристельный процессор (да, есть и более производительные аппараты).

А теперь еще раз взгляните на фотографии, почитайте обзоры в Интернете и, если вы еще не являетесь обладателем планшета, посмотрите ответы на вопросы о том, что можно делать с этим смартфоном. Конечно, список далеко не полный, но вполне однозначный. Если технологический прогресс - не пустой звук, и вы хотите находиться на его вершине, то решение вы, скорее всего, уже приняли.

2

ЭТО ИНТЕРЕСНО

★ В сериале «Доктор Хаус» главный герой в исполнении актера Хью Лори одолживает у своего коллеги iPhone 2G, чтобы показать, какой подарок он хочет на день рождения. Недовольный тем, что ему дарят на праздник более дорогие подарки, Хаус заявляет: «Либо эта штука дороже 25 баксов, либо я начинаю сомневаться в бизнес-стратегии Стива Джобса».

★ В 2010 году ныне покойный основатель компании Apple Стив Джобс на конференции D: All Things Digital, организуемой Wall Street Journal заявил, что изначально задумывал iPhone как планшетный компьютер, но реализовать планы по внедрению новых видов устройств смог только спустя какое-то время.



PSYCHONAUTS

«ЛЕТНИЙ ЛАГЕРЬ. ДРЕВНИЕ ЛЕГЕНДЫ. ТЕОРИИ ЗАГОВОРА. ТРАВМА. СОЖАЛЕНИЕ. КОМПЛЕКСЫ НЕПОЛНОЦЕННОСТИ. ВИНА. ОТЦЫ. МАТЕРИ. ПЕРВАЯ ЛЮБОВЬ. РАЗЛОЖЕНИЕ. БЕЗУМИЕ. МУТАЦИЯ. ДИСКОТЕКА».

Каждый раз, как я хочу заговорить о Psychonauts, у меня в горле застревают слова. Хвалебные. Их вмиг оказывается так много, что образуется пробка, и я никогда не могу решиться, какое из них достойно быть первым, что именно лучше всего похвалить вначале. Попробую по-

дойти к этому издалеку.

В январе 2000-го Тим Шафер, создатель Full Throttle и Grim Fandango, покинул с рядом коллег стремительно тонущую LucasArts и основал собственную студию, Double Fine. Тогда он, конечно, не мог и представить, что разработка первой «собственной» игры займет аж пять лет. Сперва издавать Psychonauts подписалась Microsoft, но в 2004-м передумала; Шафер принялся искать замену, никто не хотел иметь дело с такой игрой, как Psychonauts. «Она очень крутая. Очень креативная. Но, увы, люди сейчас не хотят креативного», — с такими словами Шафера выпроваживали представители крупных издательств. В итоге подставить плечо согласилось Majesco — маленькое издательство, прославившееся незадолго до того выпуском неожиданно успешной BloodRayne и жалеющее укрепить позиции на рынке «дорогих» игр. После того, как Psychonauts, несмотря на ликование критиков,

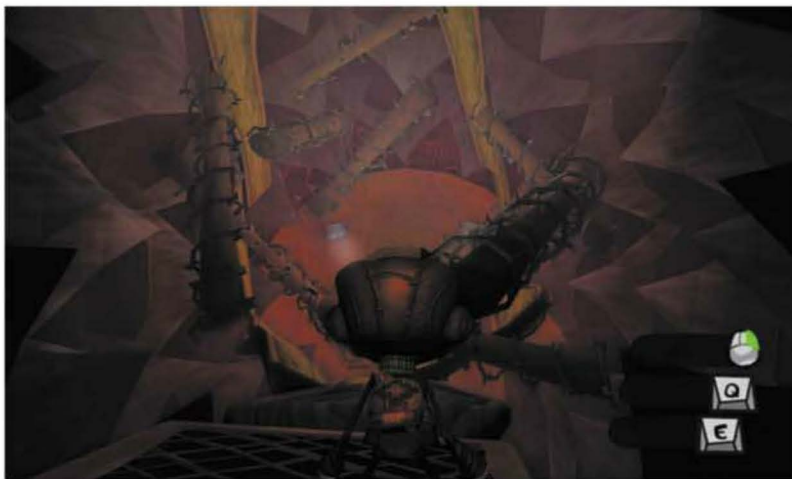
с треском провалилась в продажах, Majesco быстро оставила претензии на что-то большее и вернулась к изданию низкобюджетных игр. Где-то с полгода назад истек контракт Majesco и Double Fine, права на Psychonauts вернулись к ее авторам, и те перевыпустили игру на Steam, чуть уменьшив сложность адского последнего уровня, добавив поддержку Mac OS X и ачивменты. В игру прошлого поколения. Ачивменты. Разве ж это не повод к ней вернуться еще раз?

Psychonauts — это едва ли не единственная игра про последние дни детства. Как книжки Юрия Томина, как непревзойденное аниме FLCL. В лагере, стоящем на таинственном озере, дети предоставлены сами себе, и для каждого из них проведенные там дни станут особенными. Пока протагонист усердно учится быть настоящим психонавтом и спасает свою возлюбленную (и мир заодно), остальные персонажи проводят время по-своему: играют в прятки, рассказывают истории, теряют и находят друг друга, пытаются наладить связь с инопланетянами, выбрать подходящее название музыкальной группе и побороть гигантского безволосого медведя. Лагерь живет своей жизнью.

Psychonauts — адвенчура, умело это скрывающая. На поверхности — платформинг, акробатика, психокинетические битвы. Но если копнуть чуть глубже, то можно увидеть колоссальное, дотошнейшее внимание к деталям, свойствен-



Год выхода: 2005 Жанр: adventure/action.platform.3D Издатель: Double Fine
Разработчик: Double Fine Платформа: Windows, Xbox, PS2



ное в первую очередь адвенчурам. После каждого пройденного уровня есть резон повидаться с каждым из персонажей, поговорить по нескольку раз, показать каждый из доступных предметов, испробовать каждую из выученных способностей; можно возвращаться в уже пройденные уровни и находить новые ситуации там...

Psychonauts – это противоположность современному тренду «иди по напичканной скриптами дорожке или скучай». Здесь, наоборот, нужно не торопиться, как можно больше смотреть по сторонам, пробовать все новое. Проникаться тем, с какой любовью и старанием здесь сделано все, абсолютно все.

В Psychonauts геймплей и сюжет тесно переплетены и великолепно друг друга дополняют. Каждый уровень – это не только набор препятствий и испытаний, но и в первую очередь экскурс в подсознание соответствующего персонажа. И поэтому здешние этапы могут позволить себе не подчиняться логике, не следовать шаблонам, установленным

ВВЕРХУ Крышесносительные платформенные уровни за несколько лет до Super Mario Galaxy.



какими бы то ни было жанрами. Типичное для платформеров собирательство здесь преподносится как вычищение заросших паутиной уголков памяти, разгребание эмоционального багажа, поиски глубоко запрятанных воспоминаний. А типичный для адвенчур сбор предметов для последующего их применения в нужных ситуациях лег в основу двух уровней, которые просто не могут не запомниться.

Распинаться в любви к Psychonauts можно бесконечно, но все сложнее это делать, не опускаясь до спойлеров. Ограничусь простым: если вы искренне любите игры и по какой-то причине не играли в Psychonauts, бросьте все – вообще все – и исправьте это досадное недоразумение как можно скорее. Как и диалогию Portal, Psychonauts можно и нужно рекомендовать всем без исключения; она – самое что ни на есть искусство в видеоигровой форме, и ее можно купить за какие-то 200 рублей на Steam. **СИ**

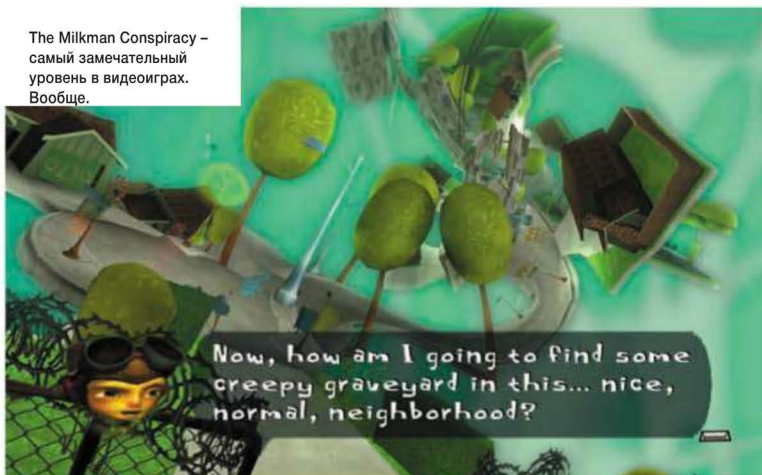
Чем же занимались разработчики целых пять лет?

Придумывали и отвергали разные идеи; некоторые пробовали, преобразовывали, претворяли в жизнь. Тим Шафер, без сомнения, безудержно прокрастинировал. Завязнув в одной социальной сети, он придумал себе забаву: создал по страничке для каждого из обитателей выдуманного летнего лагеря, написал им полные биографии и принялся за каждого из них комментировать чужие странички. Так и были написаны первые строчки диалогов Psychonauts. А потом на помощь Тиму в написании сценария игры пришел Эрик Уолпо, ранее работавший рецензентом на Gamespot и собственном сайте Old Man Murray, а после ухода из Double Fine подаривший миру гениальнейшую дилогию Portal. Очевидно, что такой потрясающий дуэт не мог не произвести на свет одну из самых смешных и остроумных игр в мире!



Ясновидение позволяет смотреть на героя через глаза других персонажей и даже врагов.

The Milkman Conspiracy – самый замечательный уровень в видеоиграх. Вообще.





часть 1:

Телевизоры

«ГРАЖДАНИНОМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ, НО ТЕЛЕВИЗОР БРАТЬ ОБЯЗАН» – ТАК СЕГОДНЯ МОЖНО ПЕРЕФРАЗИРОВАТЬ НЕКРАСОВСКИЕ СТРОКИ. И ДЕЙСТВИТЕЛЬНО, ПУСКАЙ КТО-ТО ГОВОРIT, ЧТО ОН «НЕ СМОТРИТ ТЕЛЕВИЗОР ПРИНЦИПИАЛЬНО», НО ТАК ИЛИ ИНАЧЕ ВО ВСЕХ ДОМАХ МЕСТО ПОД НЕГО НАЙДЕТСЯ. ДЛЯ НОВОСТЕЙ, СПОРТПРОГРАММ, ИГР, КИНО – КОМУ ЧТО НРАВИТСЯ.

БОЛЬШОМУ КУСКУ
РОТ РАДУЕТСЯ

Чтобы прикинуть наиболее оптимальные габариты дисплея под комнату, существуют всякие схемы расчета вроде «диагональ телевизора должна равняться расстоянию до экрана, деленному на четыре». А по мне, так все гораздо проще и очевиднее. Чем больше телевизор, тем лучше эффект погружения! Причем в любой комнате. К тому же, игроки все равно садятся ближе, чем обычно принято среди телезрителей. Сегодня в пределах ста тысяч рублей можно выбрать дисплей нешуточной диагонали в 60 дюймов и еще денег останется на новенький AV-ресивер. Рассмотрим, что сегодня происходит на рынке телевизоров.

БИТВА ЗАВЕРШЕНА, НО...

Несколько лет назад плазменные и ЖК-телевизоры бодались друг с другом за право главенства в гостиной, спальне и кухне. Сегодня можно констатировать безоговорочную победу моделей с LCD-матрицами. В денежном, покупательском выражении, разумеется. В качественном же, на мой взгляд, плазмы по-прежнему демонстрируют более выразительное и живое изображение, особенно очевидное на киноматериале. Однако, несмотря на все ухищрения, им так и не удалось преодолеть стереотип прожорливых по электропитанию телевизоров, которые, к тому же, «выгорают» на статичной картинке. А «ЖК-шки» сменили свои люминесцентные лампы подсветки на светодиоды и сделали в результате тоньше некоторых журналов – так и просятся на стену вместо картины! Сим победиши: результат был назван LED-телевизором, что как бы намекало на пришествие так называемых OLED-телевизоров на органических матрицах. Хайп вокруг OLED пять лет назад был весьма крепок, однако же выяснилось, что срок жизни таких дисплеев пока невелик, цена высока, а большая диагональ пока недостижима. Так что сейчас ЖК-телевизоры со светодиодной подсветкой являются основным источником видеоотображения, а плазмы продолжают выпускать лишь три компании – вечные соперники-братья – Samsung и LG. И Panasonic, сделавший себе репутацию топ-производителя плазм после закрытия этого направления у Pioneer.

ПЛАЗМАМ, НЕСМОТРА НА КАЧЕСТВО КАРТИНКИ, ТАК И НЕ УДАЛОСЬ ПРЕОДОЛЕТЬ СТЕРЕОТИП ТЕЛЕВИЗОРОВ, КОТОРЫЕ «ВЫГОРАЮТ» НА СТАТИЧНОЙ КАРТИНКЕ. А «ЖК-ШКИ» СМЕНИЛИ ЛАМПЫ НА СВЕТОДИОДЫ И СДЕЛАЛИСЬ ТОНЬШЕ НЕКОТОРЫХ ЖУРНАЛОВ!

Плазма действительно может раздражать пускai не выгоранием, но послесвечением статичных изображений. Сегодня плазму берут в двух случаях. Либо осознанный выбор не слишком широкой группы киноманов, которые находят ее изображение более естественным. Либо экономический фактор соотношения диагональ/цена. 50-дюймовую Full HD плазму можно купить за 30 тысяч рублей; пять лет назад такое удовольствие стоило больше ста тысяч. У LED-телевизоров диагональ стоит чуть дороже – начиная примерно с 35 тысяч за 46 дюймов.

В ЧЕМ ПРАВДА, БРАТ?

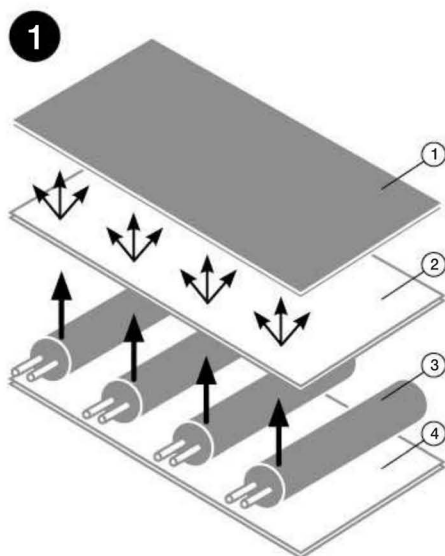
Собственно, за красоту и глубину картинки на экране отвечает, как это ни странно, черный цвет. Точнее, его градации от черного к серому. В плазме источником света и изображения является матрица из микрокапсул с инертным газом и люминофором, которые быстрее реагируют на изменения и лучше отрабатывают микроконтраст изображения. Оно не кажется таким химически-пластилиновым, как у ЖК. Смотреть на плазму можно из любого угла, чего опять же не скажешь о ЖК-телевизорах, в которых источник работает на просвет кремниевой матрицы. В ней, в свою очередь, жидкие кристаллы меняют свою ориентацию, регулируя световой поток. Чтобы не вдаваться глубоко в инженерные подробности, одно можно сказать несомненно.

В последнее время в результате небольших ухищрений с управлением подсветкой и повышением частоты обновления кадра телевизоры с ЖК-матрицами стали показывать куда лучше своих предшественников. Поэтому настаивать на выборе плазмы «для всех» я никогда не буду. Игропользователи же, как мне кажется, настолько привыкли к визуальному стилю своих игр

на мониторах, что даже не заметят специфических особенностей цветопередачи LED-телевизоров, о которых я говорил. За исключением углов обзора разве что.

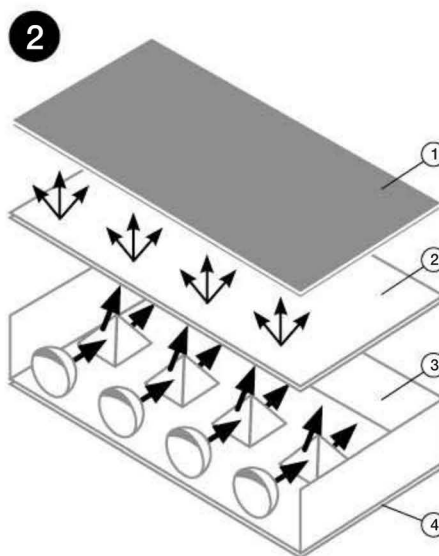
3D ПРО ЗАПАС

Ну, здесь повторяется история, как когда-то с наклейкой Full HD. Телевизоры с разрешением 1920x1080 появились в домах задолго до HD-источников. Между прочим, у многих впоследствии дальше DVD-плеера дело так и не пошло. Но



CCFL: Флуоресцентная лампа с холодным катодом

1. Экран
2. Рассеиватель
3. CCFL
4. Отражатель



EDGE LED: Торцевая светодиодная подсветка

1. Экран
2. Рассеиватель
3. светораспределяющая пластина LED
4. edge LED

люди брали Full HD «на всякий случай», ну и да, случай впоследствии кое у кого представился. С 3D схожая ситуация – фильмов, кроме официальных изданий на Blu-ray (которые никто не покупает), взять больше негде, даже пираты пока не освоили этот жанр. Но не говоря уже про игры, потихоньку появляются бытовые 3D-камердеры, а такую картинку куда интереснее смотреть на большом телевизоре, а не на мониторе. Так что, если вы все-таки рассчитываете смотреть 3D-контент, надо понимать, что субъективно диагональ «рамки» будет восприниматься меньшей, чем на 2D, так что вопрос размера телевизора здесь особенно значим. По моему личному опыту, об «интересном» 3D-эффекте можно говорить начиная с 50 дюймов. И простите за навязчивость, 3D-эффекты лучше удаются опять-таки плазмам – благодаря лучшей скорости отклика

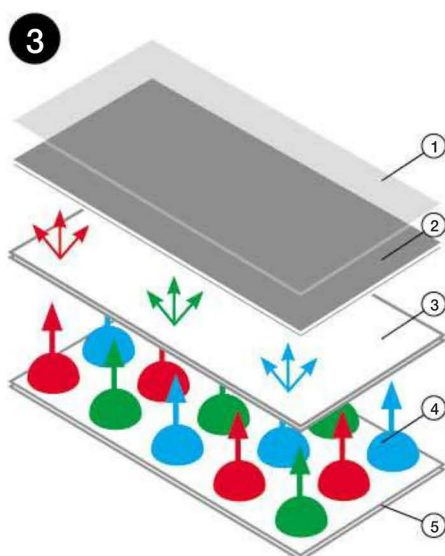
матрицы, а следовательно, и минимуму мерцания и перекрестных помех в изображении.

ТЫ АКТИВ ИЛИ ПАССИВ?

В настоящий момент не существует серийных 3D-телевизоров, которые умеют качественно отображать объемное видео без специальных приспособлений. Поэтому, увы, без очков пока не обойтись. Напомним, что они нужны для того, чтобы каждый глаз получил именно «свою» половинку стереоизображения. В свою очередь, по принципу работы очки делятся на активного и пассивного типа.

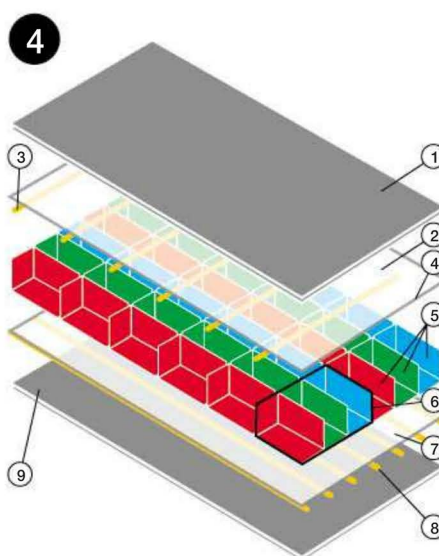
Первые работают по-честному – синхронизируются с телевизором, попеременно вклю-

чают и выключают левый и правый окуляры, обеспечивая, таким образом, полноценные 1080 строк Full HD на каждый глаз. Разумеется, работают не за спасибо, а за батарейки, да и сами такие очки стоят и весят немало. В пассивных же очках, которые применяются в телевизорах с ЖК-матрицами LG, все проще: левое и правое стекла оптически поляризованы относительно друг друга, а телевизор разводит стереокартинку построчно. Сами очки легчайшие, и никаких батареек! Разрешение получается, конечно, похуже, а 3D-эффект по-жиже, но часть пользователей предпочитает именно такой вариант, где объемные эффекты выглядят не столь нарочито и не «вываливаются» далеко за пределы экрана. Сравнить технологии можно даже в пределах одного бренда. Например, у Philips в его серии Cinema 21:9 –



Direct RGB LED: Светодиоды трех базовых цветов (задняя подсветка)

1. Фильтр цвета
2. Экран
3. Рассеиватель
4. Direct RGB LED
5. Отражатель



ПРИНЦИП РАБОТЫ ПЛАЗМЕННОЙ ПАНЕЛИ

1. стеклянный экран
2. слой диэлектрика
3. электроды
4. покрытие оксидом магния
5. Ячейки с фосфорным покрытием

6. Пиксель матрицы RGB, состоящий из трех ячеек
7. слой диэлектрика
8. Электроды
9. Отражающий стеклянный экран



3D-очки Samsung
активного типа

это такие, если вы видели, ультраширокие телевизоры специально под кинокартинку с соотношением сторон 2,35:1. Так вот в этой линейке есть модели как с активными очками (они обозначаются 3D Max и реализованы на LCD-матрице Sharp), так и с пассивными (Easy 3D – которые уже на LG матрице).

Также следует отметить, что все 3D-телевизоры предоставляют возможность эмуляции объемного изображения из обычного плоского. Результат, конечно, на любителя, но лучше так, чем совсем ничего. Также в некоторых моделях телевизоров для геймеров придуман специальный режим: с помощью 3D-очков теперь пара игроков видит только «свою» картинку.

ФУНКЦИОНАЛ И ПОСЛЕДНИЕ СОВЕТЫ

В современных телевизорах хорошим тоном считается иметь не меньше четырех входов HDMI. Однако, если у вас имеется AV-ресивер, то вся коммутация будет осуществляться через него, а к дисплею будет вести не борода, а всего один кабель. Важно только, чтобы версия HDMI у AV-ресивера была не ниже 1.4 – в таком случае будет обеспечиваться прохождение 3D-сигнала и будет реализована функция так называемого «обратного аудиоканала». Это когда по одному кабелю HDMI телевизор может не только принимать сигнал от источника, но и передавать звук от своего тюнера обратно на AV-ресивер с подключенными колонками.

Через USB-вход на телевизоре сейчас можно проигрывать различные медиа-, а самое главное видеоролики, при-

**ЧЕРЕЗ USB ВХОД НА ТЕЛЕВИЗОРЕ СЕЙЧАС МОЖНО
ПРОИГРЫВАТЬ РАЗЛИЧНЫЕ МЕДИА-, А САМОЕ ГЛАВ-
НОЕ ВИДЕОРОЛИКИ, ПРИЧЕМ ДАЖЕ ФАЙЛЫ MKV
В HD-РАЗРЕШЕНИИ.**

3D-очки LG
пассивного типа



чем даже файлы mkv в HD-разрешении. Хотя, безусловно, отдельный медиаплеер обладает лучшей совместимостью, да и стоит не слишком много. В некоторых телевизорах можно даже вести запись эфира на внешний носитель через USB, но, к сожалению, эта песня не про нас с нашим аналоговым телевидением: речь идет только про цифровое вещание. Через USB также обновляется прошивка на телевизор. Либо это можно сделать через Ethernet, с помощью которого телевизор выходит в Интернет, где можно запускать различные сервисы вроде YouTube или Facebook. Собственно, в последнее время, производители делают основной упор на удобстве и различиях сетевых интерфейсов.

Panasonic, например, даже позволяет затеять Skype, но к сожалению, только через свою собственную веб-камеру – Genius за 400 рублей из компьютерного магазина здесь не подойдет. Нередко предлагаются и способы Wi-Fi соединения для передачи медиаданных на телевизор. Думайте сами, будет ли это иметь смысл, если площадь вашей комнаты составляет 12 квадратных метров.

И последнее – настройка картинки. Это дело индивидуальное – кому-то нравится цветная гамма теплее, кому-то холоднее – у телеков есть различные пресеты, можно поиграться с детальными настройками и выбрать наилучший вариант. Также сейчас практически все производители напирают на функции интерполяции дополнительных между парой соседних кадров – 100 Гц, 120 Гц и так далее. Эти системы родились в свое время для преодоления недостатков быстродействия ЖК-телевизоров – динамичные сцены на них страдали от рывков, смазов деталей и цифровых «хвостов». Проблему в результате практически побороли, но части пользователей (и мне в том числе) показалось не слишком естественным, когда контуры движущегося объекта получаются такими же четкими, как и у статичного. Ведь если я махну рукою, вы не видите на ней обручального кольца? Такими трудами достигнутая «плавность» теперь напоминала манерой съемки видеокамерой. Хотя, опять же, именно так и передается движение в играх.

Вообще же мой совет – начинать настройку картинки с полностью отключенными «улучшайзерами» – многие из них работают по принципу «одно лечим, другое калечим». Работу каждого из них следует проверить в индивидуальном порядке. Так что дальше полагайтесь на свое чувство прекрасного: захотите – отключите, а уж если понравится, так выставите ползунок на максимальное положение. А когда захотите большего, выгоните из комнаты жильцов и поставьте там проектор, о которых мы поговорим в следующем выпуске тетрадки AV-техника. **СИ**

LED-телевизоры Samsung UE60D8000

СЕГОДНЯ BLU-RAY ПЛЕЕР МОЖНО КУПИТЬ В СУПЕРМАРКЕТЕ МЕНЕЕ ЧЕМ ЗА ПЯТЬ ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ. НЕ САМЫЙ ОТСТАЛЫЙ AV-РЕСИВЕР ТАКЖЕ ОБОЙДЕТСЯ ВО ВПОЛНЕ ТЕРПИМУЮ СУММУ – ТЫСЯЧ ДЕСЯТЬ-ПЯТНАДЦАТЬ. КАЧЕСТВЕННЫЙ КОМПЛЕКТ АКУСТИКИ 5.1 МОЖНО ПОДОБРАТЬ ДЕШЕВЛЕ 100 ТЫСЯЧ – ЗВУКА БУДЕТ МОРЕ. А ВОТ ДЛЯ МОРЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ ПОНАДОБИТСЯ РАЗА В ПОЛТОРА БОЛЬШЕ. ЦЕНА НА UE60D8000 КОЛЕБЛЕТСЯ В ИНТЕРНЕТЕ ОТ 130 ДО 180 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ. УВЫ, ТАКОВА ПЛАТА ЗА РОСТ ДИАГОНАЛИ ОТ МЕТКИ В 50 ДЮЙМОВ. СРЕДНИЙ ПРАЙС НА SAMSUNG UE55D8000 СОСТАВЛЯЕТ 100 ТЫСЯЧ – СУДИТЕ САМИ, СТОЯТ ЛИ ОТСУТСТВУЮЩИЕ ПЯТЬ ДЮЙМОВ (55 ПРОТИВ 60) ЭТОЙ РАЗНИЦЫ В ЦЕНЕ. НО ИМЕЙТЕ В ВИДУ – НА 3D ВЕЛИЧИНА ДИАГОНАЛИ ЯВЛЯЕТСЯ КРИТИЧЕСКИ ВАЖНЫМ ПАРАМЕТРОМ И ЕЕ НИКОГДА НЕ БЫВАЕТ МНОГО!

В обоих случаях покупатель получает очень красивый, в тончайшем (30 мм) металлическом обрамлении 3D-дисплей со встроенным Wi-Fi. За рубежом с помощью Samsung D8000 можно было бы еще и записывать цифровую трансляцию на внешний USB-носитель, но для нашего торрент-раздолья достаточно и встроенного медиаплеера. Подключайте к USB флешку или портативный жесткий диск и смотрите HD-рипы на здоровье.

Конечно, когда цены переваливают за сто тысяч, возможно, стоит задуматься и о проекторе, но там, во первых, потребуются дополнительные вложения в экран и крепление. Во-вторых, придется следить за затемнением комнаты. А в третьих, проекторы пока не дают такого интерактива, который обеспечивают современные телевизоры, и Samsung со своим Smart TV в частности. И это доступ не только к международным, вроде YouTube или Facebook, но и к локальным сервисам – Yota Play, ВГТРК, Стрим-Интерактив, Zoomby, Tvigle.

Поскольку 8000-я серия у Samsung относится к топовым аппаратам, работает устройство на отлично – как на обычном контенте, так и на 3D. У Samsung традиционно применяются очки с активным затвором. Претензии разве что можно предъявить ко встроенной аудио-



**ПРОЦЕССОР ВЕСЬМА ОБОРОТИСТЫЙ И МОЩНЫЙ,
ОН ХОРОШО ОТРАБАТЫВАЕТ ДВИЖУЩИЕСЯ ОБЪЕКТЫ.**

системе в телевизоре – это и неудивительно – сложно в таком профиле разместить что-то серьезное по звуку. Процессор же в Samsung UE60D8000 весьма оборотистый и мощный – он хорошо отрабатывает движущиеся объекты, так что к лучшайзеру Motion Plus можно и не прибегать – картинка при панорамировании не будет дергаться.

По возможности избегайте пресетов Dynamic и Natural – они чрезмерно форсируют краски и контраст, а вот режим Movie идеально отвечает своему предназначению. Также в нем дополнительно можно выбрать пресет цветовой температуры Warm – ну а там дальше на свое уже усмотрение и вкус. **СИ**

info

Разрешение: 1920 x 1080

3D: да, активный способ

Входы: компонентный, 4 HDMI v.1.4, D-Sub

Звук: 2 x 15 Вт

Дополнительно: Smart Hub; функция AllShare (Ethernet и встроенный Wi-Fi); 3 входа USB (воспроизведение и Timeshift); углубленные настройки изображения (оттенки серого, гамма, управление цветом); Motion

Plus; управление через смартфон

Габариты: 1357x779x31 мм

Масса: 21.6 кг

цена: 135000 руб.

+

качество картинки
интуитивно понятное меню
большой список возможностей

-

слабоватая аудиосистема
цена



越南南方民族解放陣線，在一九六〇年正式成立，是各階級各階層人民反對美國霸權主義及其走狗的一條戰線組織。該陣線呼召人民團結起來，打倒美國霸權主義及其走狗，爭取獨立、民主、和平、中立，進而為和平統一祖國而鬥爭。

南越人民反美爱国斗争形势图



Доброе утро, Вьетнам!

ВЬЕТНАМСКАЯ ВОЙНА В ИГРАХ

Вьетнамский конфликт – что вы о нем знаете? Одни скажут: «Смотрел фильм «Рэмбо», там Сталлоне всем навалил». Другие вспомнят о подвигах советского аса Ли Си Цина. И мало кто упомянет, что война эта была совсем не столь проста и однозначна, как кажется на первый взгляд. Что с обеих сторон были разные люди – хорошие и плохие, жадные и альтруистичные. Что Вьетконг (Национальный Фронт Освобождения Южного Вьетнама) – вовсе не абсолютное добро, как вещала отечественная пропаганда. Да и его противники далеки от ангелочков, которых из них делала пропаганда американская. Как бы то ни было, тема для игр вышла благодатная, особенно она нравится западным разработчикам. Давайте же попробуем разобраться, какие игры правдивее всех подошли к отображению боев в Юго-Восточной Азии. А заодно заглянем в историю той войны, после которой появился термин «вьетнамский синдром». Родственный нашим «афганскому» и «чеченскому», между прочим.



ДОЛОЙ КОЛОНИЗАТОРОВ!

После победы над общим врагом во Второй мировой великие державы по недоброй традиции перегрызли между собой. А так как атомное оружие сделало невозможным тотальные войны, пробовать друг друга на прочность решили в локальных конфликтах. Правда, истоки столкновения во Вьетнаме уходили далеко в прошлое – отнюдь не всегда это была единая страна. И слишком много на юге проживало тех, кто не принадлежал к коренной нации. Так что, когда Франция в 1949 году провозгласила разделение государства, многие встретили новость с энтузиазмом. Больше того, некоторые источники утверждают, что в Республику Вьетнам бежали с севера не менее миллиона человек. Согласитесь, даже по нынешним меркам 90-миллионной страны это внушительная цифра. Вот только время старых империй уходило, и даже США не слишком уж рвались помогать бывшим союзникам, мечта захватить мировой рынок. Советский Союз же спал и видел, как бы побыстрее разрушить «мировую систему колониализма» и наклепать на ее обломках побольше «народных» и «демократических» республик, опосредованно управляемых из Москвы. Короче говоря, при такой «поддержке» со стороны шансов у французов не было.



Хотите взглянуть на войну с позиции командира? Выбирайте Squad Battles: Vietnam десятилетней давности. Этот пошаговый варгейм покажет самые яркие моменты конфликта с разных сторон. Само собой, он учитывает особенности тогдашней войны, в которой бронетехника почти не использовалась (а куда ее деть в условиях отсутствия разветвленной дорожной сети?), зато вертолеты и пехота применялись полным ходом. Войска в Squad Battles: Vietnam обладают набором характеристик, попавшие в трудную ситуацию солдаты порой паникуют, противник обучен азам тактики. Короче говоря, вот он, рай для тех, кто хочет руководить большими и малыми операциями Вьетнамской войны. Если, конечно, вас не смущает качество графики, которой варгеймы и в наши дни обычно не блещут.

Если же «приземленные» вопросы вас не интересуют, рекомендую Strike Fighters 2: Vietnam (2009). Этот авиасимулятор включает в себя три кампании, рассказывающие о боях в небесах над Вьетнамом. На выбор предоставляется семь самолетов 60-70-х гг., в том числе знаменитые F-100 «Супер Сэйбр» (одна из первых сверхзвуковых машин) и F-4 «Фантом» II (отличный многоцелевой истребитель). Миссии по атаке наземных и воздушных целей, сопровождению бомбардировщиков и доставке грузов в отдаленные районы присутствуют, так что вы в полной мере ощутите себя в шкуре летчика ВВС США. И увидите тех врагов, с кем ему довелось сражаться, в том числе МиГ-19 и МиГ-21, а также великолепный мобильный зенитно-ракетный комплекс С-75 «Двина», сбивший, по некоторым данным, около двух тысяч летательных аппаратов противника в Юго-Восточной Азии! Представьте, какой была эффективность работы систем ПВО, если они добивались столь впечатляющих результатов. Если же захочется полетать еще и на вертолетах, и на северовьетнамских машинах, обратитесь к Vietnam Air War (2002) – дополнению к Microsoft Flight Simulator 2.





В 2003-м на PC (а примерно через год на PS2 и Xbox) вышел экшен Vietcong, ставший на долгие годы эталоном для тех, кто пытался показать конфликт с максимальной степенью реализма, без традиционного для кино пафоса и надрыда. Здешние герои поначалу кажутся безликими – слишком мало мы о них знаем, разве что имена и краткие подробности биографии. Но позже понимаешь – именно сержант-пулеметчик Крокер и ему подобные стали теми, кто вынес на своих плечах тяготы войны. И именно Ле Дай Нхут – яркий пример вьетnamца, пострадавшего и от колонизаторов, и от коммунистов, и привыкшего полагаться в первую очередь на себя и друзей, проверенных временем. Сами боевые действия во Vietcong показаны прелестно. Надо зачистить деревню? Зачищайте, иначе в спину обязательно прилетит автоматная очередь или залп из минометов. Враг засел за баррикадой? Пусть напарники имитируют атаку в лоб, пока вы обойдете неприятеля с флангов и закидаете гранатами. Попался туннель, по которому партизанам доставляют вооружение

и боеприпасы? Получайте взрывчатку и ликвидируйте подземный путь снабжения. Встречаете серьезное сопротивление? Не гнушайтесь вызовом артподдержки, пусть соратники-артиллеристы покажут вьетнамцам, где раки зимуют. Вообще, здесь категорически не рекомендуется стесняться чего-либо. Например, использования трофеев: АК-47 в ключевые моменты показывает себя гораздо лучше американских аналогов, да и ППШ-43 неплох. Удивительно, но игра действительно относится к оружию объективно, без деления на «замечательные стволы от лучших производителей США» и «убогие автоматы от азиатских недочеловеков». Причем даже сотоварищи по армии под управлением AI не гнушаются использовать подобранные стволы советского производства. Мелочь, а приятно (к слову, в реальности янки тоже высоко отзывались об АК-47, например).



Плюс к тому в игре полным-полно прекрасных сцен. Например, со спасением раненого местного жителя, рассказывающего о скором нападении коммунистов. Или с высадкой с вертолетов в тылу врага, после которой приходится оборонять аванпост от бесчисленных толп наступающих «красных». Или с путешествием по тылам партизан и бегством из полной неприятелей деревни. Малину портила лишь финальная миссия – банальное отражение атак сотен вьетнамцев на американские позиции заставляет заскучать. С другой стороны, надо ж когда-то и просто порадоваться, отстреливая под музыку 60-х годов выскакивающих из джунглей нагнецов и не особо задумываясь о смысле жизни.



Ковать железо надо, пока оно горячо, уже в 2004-м появилось дополнение к Vietcong – Fist Alpha. Увы, получилось не очень. Задания сводились к банальному «перебей их всех», а хваленая stealth-миссия на поверку оказалась полным провалом. Пройти ее по задумке разработчиков – тихо и незаметно – смогли лишь особо усидчивые. Но две вещи заслуживали похвалы. Во-первых, новый главный герой – сержант Уоррен Дуглас. Типичный американец, уставший от бесконечной войны и мечтающий поскорее вернуться на Родину, но все еще помнящий о присяге. А во-вторых, музыкальное и звуковое сопровождение – не только мелодии, но и атмосфера в Fist Alpha сделаны на все сто.



Закончилось все падением форта Дьенбьенфу в 1954 году. Запершиеся в нем европейцы оказались бессильны перед упорством северян, не останавливавшихся ни перед чем. Даже необходимость вести снабжение своих войск через джунгли не стала для атакующих помехой – они прорубили 100-километровую просеку в лесах! В итоге, оккупанты, поджав хвосты, удалились на юг, сам Вьетнам поделили на две части, а на 1956 год запланировали провести всеобщие выборы. От которых, как мнилось идеалистам, до объединения государства в единое целое рукой подать.



Печально, что зарождающийся сериал с огромным потенциалом так и не смог этот потенциал реализовать. Потратив год, создатели выкатили на рынок ужасающее чудовище под незамысловатым названием Vietcong 2. Не спасала положение даже попытка показать конфликт с другой стороны – скоротечная и однообразная кампания за вьетконговцев вгоняла в уныние фанатов первой части. Сразу видно, что приключения крестьянина, покинувшего хату и ушедшего воевать, лепились на скорую руку. Американские миссии чуть повыше качеством, но и они не дотянули до определения «хорошо». Мультиплеер... Честное слово, а кому он нужен, если и так качественных многопользовательских шутеров, на фоне которых Vietcong 2 просто теряется, пруд пруди? В довершение разработчики вырезали практически всю музыку, и сериал стремительно пошел на дно. Где вот уже шесть с копейками лет и пребывает.



А ДЯДЯ СЭМ ПРОТИВ!

Объединение – дело, конечно, хорошее, но вот незадача: Дядя Сэм выступил против. Видимо, подозревал, что коммунисты слишком популярны, особенно с учетом поголовной нищеты населения. А тут такая заманчивая идея – «отнять и поделить». Так что в конце 1955 года ставленник американцев Нго Динь Зьем провозгласил независимое государство на юге, и Вьетнамов стало два. Впрочем, мировое сообщество не удивилось, все уже наблюдали похожий трюк с Германией и Кореей. Северяне не рискнули устроить прямое вторжение и развернули на территории Южного Вьетнама партизанскую борьбу. А чтобы доставлять оружие и боеприпасы, использовали так называемую «Тропу Хо Ши Мина» – сеть дорог и речных путей на территории соседних Лаоса и Камбоджи. Войска Зьема не смогли эффективно противостоять нарастающему сопротивлению, и правительственные генералы совершили переворот, убив президента. Но этим они только усугубили положение – претенденты на власть в столице (Сайгоне) множились как грибы. Хаос нарастал.

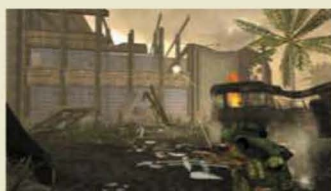
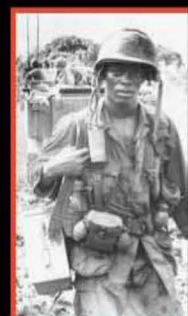
У Америки остался единственный вариант – вторжение. Повод нашелся быстро – морской бой между кораблями США и Демократической Республики Вьетнам. Но войну на время отложили – тогдашний президент Линдон Джонсон не рискнул начать ее перед выборами. И не прогадал, граждане страны голосовали за мирное решение проблемы. Лишь победив, «сторонник мира» Джонсон в феврале 1965 года приказал начать бомбардировки в Юго-Восточной Азии. Благо партизаны подарили ему еще один замечательный повод – нападение на американскую военную базу. А с марта в страну стали прибывать регулярные части из-за океана.



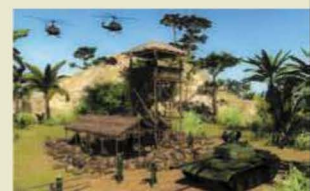
Еще до начала официальной высадки американских войск в Юго-Восточной Азии присутствовали специальные части. И первая среди равных – Studies & Observations Group. С начала 1964 и до мая 1972 года этот отряд занимался самыми сложными и важными операциями во Вьетнаме и окрестностях – от диверсий и похищений до «черного пиара». Само его существование долгое время отрицалось руководящими кругами США, лишь через много лет после войны мы узнали, что же такое загадочный SOG. Ему посвящена Elite Warriors: Vietnam (2005). Правда, «черным пиаром» в игре заниматься не придется, осветить столь сложный вопрос у разработчиков сил не хватило. Зато все остальное в наличии.



Есть тут и саботаж за линией фронта, и устранение ключевых персон в стане противника, и разведывательные операции, и неизменный сюжет со спасением американцев из плена. Причем специфика действий SOG передана на пятерку с плюсом – максимальное количество очков дают не тем, кто перебьет всех врагов на уровне, а тем, кто выполнит миссию в кратчайшие сроки. Поневоле призадуматься, стоит ли рисковать и бежать вон в ту хатку за трофеями, если это приведет к ухудшению результатов? Кстати, волноваться за нереалистичность квестов не приходится – все они имеют аналоги в реальности. Не зря же консультировал создателей Джон Пластер – сам бывший член SOG, прошедший огонь, воду и все остальное, что полагается бравому спецназовцу. В общем, игрушка вышла бы что надо, но... Но искусственный интеллект оказался ни на что не годен, кретинизмом страдали не только вьетнамцы, но и наши товарищи по оружию. Хотя все равно советуем посмотреть ее, если хотите узнать больше о секретных операциях США.



С апреля 1965 года наблюдаем мы за той войной в Men of Valor (2004) для PC и Xbox. Правда, геймплей вызывает противоречивые чувства – уж больно герой похож на Рэмбо, в одиночку укладывающего бесконечные орды «красных». Зато тут полным-полно сцен, воссоздающих атмосферу Вьетнама второй половины 60-х. Вот колонна грузовиков останавливается из-за перебегающего дорогу быка, и янки попадают в засаду. Вот происходит зачистка деревни, яростная и беспощадная, а приехавшая бригада телевизионщиков в лучших традициях демократии объявляет убитых боевиков невинно пострадавшими местными жителями. Вот в другом селе мы взрываем секретный склад Вьетконга. А вот из пулемета отбиваем ночную атаку или пытаемся провести танк через враждебное поселение, где на каждом шагу гранатометчики. Увы, не все оказалось так радужно. Вспомнить хотя бы момент, когда вьетнамцы пытались маскироваться под деревья на фоне... стен зданий. Такие ляпы (а их хватало) разрушали очарование Men of Valor. Хотя за сцену с журналистами все равно «спасибо».



Зато в недавней (2011 года) отечественной разработке «Диверсанты: Вьетнам» с камуфляжем все в порядке. Враги (вне зависимости от того, за какую сторону вы играете) обучены использовать любую подвернувшуюся возможность для превращения в условных «невидимок». И учтите, здесь вам не тут, ошибки не прощаются. Высунетесь в неудачное время – схлопочете пулю в лоб. Так что старайтесь прятать бойцов, если хотите добиться успеха. Кстати, в кампании за северян среди главных действующих лиц выступают, в том числе, советские военные инструкторы. Надо ли напоминать, что «далекие северные друзья» сыграли едва ли не ключевую роль в победе туземцев над американцами?



АХТУНГ, ПАРТИЗАНЕН!

Война разгоралась – помимо местных партизан в дело вступили дивизии Северного Вьетнама, неофициально проникавшие в зону действий по «Тропе Хо Ши Мина». При этом американцы изначально выбрали неправильную стратегию – они сражались по старинке, как во Вторую мировую или Корейскую. Вот только их противники были настроены на иной лад, делая ставку на партизанские действия. Появляясь из ниоткуда, они наносили точечные булавочные уколы и растворялись в джунглях. Не гнушались коммунисты и подставлять местное население, зная, что враги берут заложников из числа туземцев. А ведь каждый расстрелянный янки крестьянин приводил в ряды сопротивления десятки рекрутов.



Потери американцев росли с каждым днем. По уточненным данным, они равны 58 тысяч убитых и более 300 тысяч раненых – огромное количество для заокеанской демократии. Да, вьетконговцев гибли в разы больше, но те были готовы идти до конца, лишь бы добиться победы. Янки – нет, после относительных успехов очередного северовьетнамского наступления общественность США раскритиковала политику администрации Джонсона. Все планы по увеличению контингента войск в Юго-Восточной Азии пришлось свернуть, сделав ставку на «вьетнамизацию» конфликта. Ширились антивоенные выступления, молодежь уклонялась от призыва, солдаты и офицеры все чаще употребляли наркотики, росло число физически и психически искалеченных бойцов. А в 1968-м на выборах победил Ричард Никсон, выступавший за почетный мир. Правда, остановить бои было легко на словах, на деле же сражения продолжались, все чаще переходя в окрестности американских военных баз. Последней решительной операцией янки стала неудачная попытка уничтожить «Тропу Хо Ши Мина» в 1971-м, а последним успехом – отражение крупномасштабной атаки коммунистов весной 1972 года. Еще через 12 месяцев американцы покинули Вьетнам. Ничего, по сути, не добившись.

О попытках перерезать «Тропу Хо Ши Мина» в конце 60-х расскажет Call of Duty: Black Ops (2010) для всех современных платформ. Американцы не рискнули вести войну со всеми южно-азиатскими странами одновременно, поэтому на речные «дорожки» засылались лишь небольшие спецподразделения, устраивавшие всяческие диверсии. В игре мы попробуем повторить подобные подвиги: с ветерком прокатимся на катере, лихо постреливая из пулемета по вражеским снайперам и уничтожая попадающиеся по дороге ракетные установки. Немножко утрировано, да, но часто подобные операции так



и проводились – малыми силами на большой скорости. Только об одном вас прошу – побольше смотрите по сторонам и поменьше слушайте брифинги. Бредовая история о сошедшем с ума советском генерале, собравшемся запустить «Фау-2» с секретной нацистской базы по Америке, ниже всякой критики.

Примерно в те же годы происходит и действие Line of Sight: Vietnam (2003). Но если вы ждете от проекта беготни по джунглям и веселого отстрела врагов, забудьте об этом сразу. Здесь перед нами война с точки зрения снайпера (и приданного ему охранения). Захотите выжить – научитесь прицеливаться без привычных для современных шутеров костылей. И зазубрите наизусть, что стоящий во весь рост снайпер – мертвый снайпер, что рассекретить себя выстрелом не вовремя – первый шаг к путешествию на небеса и т.д. и т.п. Коммунисты суровы и беспощадны, расправляются с бедным американским парнем в мгновение ока. Их даже заметить непросто – камуфляж у вьетнамцев выше всяких похвал, хорошо хоть, мы тоже не бегает в ярком светоотражающем комбинезоне. Кстати, бегать позволяют, только если боец не сильно перегружен, посему таскать с собой пяток запасных винтовок и двадцать обойм не стоит. А еще здесь есть снайперские дуэли, в которых вычислять противника приходится по малейшему звуку или вспышке от выстрела. И даже прибор ночного видения спасает не всегда. Все как в жизни, господа, все как в жизни...



Шутер Conflict: Vietnam (2004) расскажет о боях в дни так называемого «Тетского наступления». Традиционно в дни Нового года (по вьетнамскому календарю) сражения не велись, стороны заключали негласное перемирие. Но в 1968-м северяне решили, что давать врагу передышку не стоит. В это время и происходят 14 миссий игры, проходим которые мы не в одиночку, а в компании ботов-соратников, командуя своим подразделением. Conflict: Vietnam демонстрирует войну во всей ее красе. В джунглях нас ждут мины-растяжки и волчьи ямы (от которых так страдали американские солдаты). В самые неподходящие моменты из зарослей выскакивают вьетконговцы, пришедшие по нашу душу. Форти янки выдерживают штурмы, отбивая их самым современным вооружением.

В какой-то момент неприятели достают из рукава свои козыри – на арену выходят танки Т-34 (к слову, первый танковый полк ДРВ был сформирован именно из Т-34-85), и приходится сильно изворачиваться, чтобы с ними справиться. Позже выясняется, что подлые противники научились сбивать вертолеты. Что же дальше? Дальше ищем пропавшие экипажи винтокрылых машин, спасаемся от «дружественных» напалмовых бомб, встречаемся с обвешанными гранатами самоубийцами, катаемся на катерах, ищем рацию в туземной деревушке... Вот честное слово, не будь диалоги такими искусственными и перенасыщенными нецензурной лексикой, а графика – морально устаревшей, и Conflict: Vietnam всерьез претендовал бы на звание «Лучшей игры по мотивам Вьетнамской войны».



Если же вы считаете своим призванием не только и не столько убийства, сколько спасение жизней – добро пожаловать в Search & Rescue: Vietnam MedEvac (2003). Ответвление знаменитого сериала, посвященного работникам службы 911, переносит действие во Вьетнам. Местная специфика прилагается: если в прошлых частях приходилось лишь вывозить больных из просто опасных мест, здесь такими местами станут поля сражений. А значит, вертолет обзаведется пулеметом, из которого можно пострелять по живым поймам. Хотя основная цель прежняя – сохранить жизнь раненым в борьбе за вьетнамскую демократию янки.



Оставшись без поддержки авиации и флота США, армия Южного Вьетнама была обречена на поражение – ведь СССР не переставал поддерживать северян. Американцы, конечно, помогали бывшим союзникам, но с каждым годом все меньше и меньше. Весной 1975-го, предварительно убедившись, что янки не возражают против потери финансово обременительного союзника, Демократическая Республика Вьетнам отправила армию и партизан в решающее наступление. И 30 апреля Сайгон пал. А сотни тысяч вьетнамцев, выступавших против коммунистов, были убиты, попали в лагерь или оказались на чужбине...



ОТ СОРОКАЛЕТΙΑ К ПОЛУВЕКУ

Традиция делать проекты во вьетнамском антураже тянется с давних времен. Еще в середине 80-х годов прошлого века на таких платформах, как NES и ZX Spectrum выходил экшен Rambo, основанный на событиях второй части одноименного фильма. Сами понимаете, общего с реальными событиями, кроме сюжета (операции по спасению военнопленных), джунглей и названия оружия у него было мало. Зато бравый янки в одиночку спасал своих, вполне себе в духе тайных мечтаний некоторых подростков. Но, несмотря на это, Rambo была хорошей игрой. О многих же поделках на данную тему такого не скажешь, а ведь их полным-полно. Вот далеко не полный список: «Вертолеты Вьетнама: UH-1», Made Man, Marine Heavy Gunner: Vietnam, Rise of Nations: Thrones & Patriots, ShellShock: Nam '67, The Hell in Vietnam, Tunnel Rats, Vietnam: Black Ops, Vietnam 2: Special Assignment, Vietnam War: Ho Chi Minh Trail, Wings over Vietnam...

Особенно «болезнь» обостряется в юбилейные годы. Прошлый пик популярности Вьетнама пришелся на 40-летний юбилей (многие упомянутые нами игры вышли в 2003-2005 гг.). Следующий приступ явно не за горами – всего несколько лет осталось до полувековой годовщины начала войны. И на наши головы снова прольется дождь проектов, чье действие происходит в далеких-далеких джунглях. Радует лишь, что среди них наверняка встретятся и маленькие шедевры. Вот их-то создателям мы и пожелаем удачи! **СИ**



Отнюдь не все игры по Вьетнамской войне действительно пытались ее относительно честно реконструировать. Взять, например, Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam двухлетней давности (для PC, PS3 и Xbox 360). Нет, традиционные для Юго-Восточной Азии рисовые поля и джунгли имеются, но этими

внешними признаками (а также набором вооружения) сходство с реальностью и ограничивается. Что странно – обе стороны имели доступ к любым стволам. Зато музыка здесь атмосферная – великопеленные мелодии будто бы возвращают нас в конец 60-х – начало 70-х годов.



Собственно, это была не первая попытка реализовать самую провальную в истории Америки войну под логотипом «Battlefield». Еще в далеком 2004-м на мониторах появилась Battlefield: Vietnam, и она была явно успешнее. Хотя бы потому, что противники действительно отличались набором оружия и приемов. К примеру, коммунисты активно пользовались ловушками, прокалывающими колеса джипов и ранящими пехоту. А ведь такие «нечестные» приемчики были у них в ходу и в жизни!



Впрочем, Battlefield – он и в Азии Battlefield, отличный шутер, в котором вполне можно провести пару часиков и даже проникнуться вьетнамской атмосферой. Если же вам попадется в руки Magicka: Vietnam (2011), лучше сразу выбросьте ее на помойку. Никто и предположить не мог, что анонсированный в День дураков проект доживет до релиза. Один-единственный уровень в азиатском антураже явно плохо вписывается в фэнтезийный мир Magicka, а гранаты смотрятся неуместно на фоне заклинаний. Корооче говоря, это явно не вьетнамская игра. Равно как и ShellShock 2: Blood Trails (2009) для PC, PS3 и Xbox 360, где проклятые вьетконговцы разжились технологией превращения доблестных парней из Айовы и Мичигана в зомби. И используют полученную нежить в борьбе против носителей справедливости и демократии.



Иногда, однако, не спасает и стопроцентная «вьетнамскость» (извините за неологизм). Вот, скажем, вышла в 2002-м такая штука – Platoon (по-русски – «Взвод»). Казалось бы, все предпосылки успеха налицо: популярная тема, связь сюжета с одноименным фильмом Оливера Стоуна, не последняя в индустрии компания в разработчиках. Но... Ну, не получилось у Digital Reality, не получилось и все тут. Вышла безликая «стратегия по лицензии» с кучей условностей, однообразным геймплеем и даже (о, ужас!) отсутствием сейвов на всем протяжении длительных и не простых миссий. Мягко говоря, это было не то, чего мы все ожидали. Зато по мотивам, да...



По ту сторону прицела

ВЬЕТНАМСКИЙ КОНФЛИКТ, ПЕРВАЯ «ТЕЛЕВИЗИОННАЯ» ВОЙНА В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, ДАВНО УЖЕ ПРЕВРАТИЛСЯ В МАССОВОМ СОЗНАНИИ В НАБОР ОБРАЗОВ И ШТАМПОВ, А В СОЗНАНИИ ОТЕЧЕСТВЕННОМ УСПЕЛ ВДОБАВОК ПРЕЛОМИТЬСЯ В КРИВОМ ЗЕРКАЛЕ ЧУЖОЙ АМЕРИКАНСКОЙ МАСС-КУЛЬТУРЫ.

За редким исключением даже сквозь штатовские очки смотрим мы на него редко, а когда смотрим, то видим скорее результаты тридцатилетней борьбы с психологической травмой вьетнамского синдрома. Америка жила с ним со времен битников до второго Рэмбо, когда люди невоевавшие поняли, как можно нажиться на проигранной войне, превратив ее в выигранную на киноэкранах и в бульварных книжках. Тут и зарождающаяся индустрия видеоигр подтянулась, и вот уже при слове «Вьетнам» мы сразу видим вертолеты, пулеметы, напалм и несметные тысячи «гуков», лезущие из джунглей прямо в прицел верной M-16. Добавить Rolling Stones и Creedence, веселые попойки в Сайгоне, слегка посолить и поперчить – гамбургер «Медиа-Вьетнам» готов.

Остается только гадать, почему американцы, южнокорейцы, австралийцы, новозеландцы, тайцы, кхмеры и тайвань-

цы в спешке покидали вещи в мешки и убрались восвояси с такого замечательного курорта.

А лучший способ не гадать, а узнать наверняка – посмотреть собственными глазами, и желательно не под огнем. Благо современный Вьетнам вполне гостеприимен к нашим соотечественникам, даже не требуя въездной визы. Конечно, большинство туристов едет ради волшебных пляжей и круглогодичных плюсов двадцати восьми по Цельсию, но если задаться целью разнообразить свой отдых военно-историческими изысканиями, то места лучше чем Хо-Ши-Мин не найти. Бывшая столица Южного Вьетнама потеряла в политическом значении, но осталась экономическим центром страны. И да, город все и всегда продолжают называть Сайгоном, даже в официальной партийной прессе.

Как правило, на знакомство с городом есть два-три дня, которых вполне достаточно, чтобы посмотреть основные интересные музеи.

info

Страна: Вьетнам

Сезон: Ноябрь-май

Бюджет: \$1000

Тема: Call of Duty

Что посмотреть: Музеи Вьетнамской войны

Туннели Ку-Чи как минимум дважды появлялись в видеоиграх, сначала в увеселительской «Tunnel Rats», а потом и в очередном Call of Duty: Black Ops. В обоих случаях происходящее на экране не имеет ничего общего с реальностью. Там, где настоящие «туннельные крысы» из американских и австралийских спецподразделений, спускавшиеся в туннели с одним пистолетом, видели в тусклом свете карманного фонарика только задницу впереди ползущего товарища, еле протискивающуюся сквозь узкую нору, в играх к вашим услугам хорошо освещенные туннели, по которым можно проехать хоть на грузовике. Зато играть интереснее.



МУЗЕЙ ИМПЕРИАЛИСТИЧЕСКОЙ АГРЕССИИ И АМЕРИКАНСКИХ ВОЕННЫХ ПРЕСТУПЛЕНИЙ

В смысле богатства экспозиции и технических свистелок музей примитивный, большей частью состоящий из фотографий и стандартного для тех краев набора техники перед входом. Здесь же макеты тюремных камер и гильотины. Но, пожалуй, ни одну фотографию с его стен в этом журнале лучше не печатать. Жертвы ковровых бомбардировок, напалма, химического оружия – и большей частью не военные жертвы, а мирные женщины и дети, точнее, то, что от них осталось: изуродованное, покалеченное, обожженное и отравленное. Простые репортажные фотографии, но они прекрасно объясняют, почему деревенские мужики с бамбуковым дрекольем пёрли на американские пулеметы.

Музей открыли еще в 1975 в бывшем здании американского агентства пропаганды в Сайгоне, тогда же дали столь запоминающееся и яркое название. Впрочем, сейчас, когда страсти поутихли, а Вьетнам стал одной из самых быстро развивающихся экономик региона, его переименовали в более нейтральный «Музей последствий войны».

ВОЕННЫЙ МУЗЕЙ

Площадка с трофейной техникой, мундиры, автоматы, планшеты, часы, карандаши, несколько инсталляций с партийными лидерами. Уровень школьного музея боевой славы. Можно и не ходить, разве что пофотографировать экзотическую в наших краях технику.



КУ-ЧИ

А вот это, пожалуй, самая интересная часть путешествия, для которой придется запрыгнуть в автобус или такси и немного прокатиться.

Ку Чи (Cu Chi) – сельская местность примерно в 70 километрах к северо-западу от центра Сайгона, ставшая занозой в заднице сначала французов, а потом и американцев. Тот самый случай, когда «земля горела под сапогами оккупантов». Разгромить местных партизан так и не удалось, даже несмотря на то, что вплотную к их базе разместили целую американскую дивизию (25-ю пехотную) и небольшую часть 18-й дивизии армии Южного Вьетнама. Дело в том, что партизаны вырыли целую сеть многоуровневых туннелей общей протяженностью свыше 200 километров, с множеством замаскированных выходов на поверхность, стрелковых ячеек, бункеров, подземных мастерских, складов и казарм, сверху густо прикрытых минами и ловушками.

Экскурсия предполагает активное участие туристов в происходящем. Например, могут предложить найти замаскированный вход в туннель на маленьком пятячке в джунглях, а потом – попытаться протиснуться в этот люк.





Удивительно, но это в целом вполне возможно, пролезают даже довольно крупные западные туристы, хоть и с трудом. Бункеры выведены на поверхность, а плоские крыши заменены на высокие скаты, так что становится достаточно просторно для комфортного разглядывания манекенов в форме вьетконга, изображающих партизан в естественной среде обитания.

Житель Ку Чи тех лет не был материально обременен. Все что у него было – это простая пижама, «вьетнамки», сделанные из старых покрышек, глиняная миска и китайский АК-47, к которому вечно не хватало патронов. Благо, природа позволяла снимать по три-четыре урожая в год, поэтому смертельный голод угрожал партизанам только в моменты массовых карательных операций, когда в числе прочего уничтожались посевы и блокировались деревни, в которых мог оставаться запас еды. Как и многое другое, металл был страшным дефицитом, поэтому партизаны собирали многочисленные неразорвавшиеся бомбы и снаряды (а их на крохотный пятючок вывалили какое-то совершенно неимоверное количество, джунгли ковровыми бомбардировками с B-52 просто снесли, превратив округ в лунный пейзаж), распиливали, вытопленную взрывчатку пускали на изготовление самопальных мин, а металл перековывали на шипы и колья для ловушек в джунглях.

Помимо мастерских, были столовая, кухня (со специально устроенным внешним бездымным очагом, не выдававшим место готовки столбом дыма), цех по пошиву формы и, разумеется, зал для проведения политинформаций.

И туннели. Трехуровневая система туннелей, тайно выдолбленных в твердой глинистой почве примитивными инструментами многочисленными группами по три-четыре человека. Один роет, один оттаскивает землю из туннеля к вертикальной шахте, один поднимает ее наверх, и еще один утаскивает куда-нибудь и прячет под листьями либо выкидывает в реку.

**ЭТА ПРОСТОТА И ПОНЯТНОСТЬ ПОЗВОЛЯЕТ
ОЧЕНЬ ЖИВО ПРЕДСТАВИТЬ СЕБЕ, ЧТО БУДЕТ,
КОГДА ТВОЮ НОГУ ПРОТКНЕТ
ЭТОТ ДЛИННЫЙ РЖАВЫЙ ГВОЗДЬ.**



Когда команда пробивается к соседней, в вертикальную шахту вставляют для вентиляции толстую трубу из полого ствола бамбука, шахту засыпают, а бамбучину сверху маскируют под термитник, пенек или еще как.

Американцы использовали для поиска входов в туннели и вентиляционные шахты собак. Тогда там стали прятать трофейную форму, как правило, куртки M65, которые американцы часто бросали при оказании первой помощи и эвакуации раненых. Собачки чуяли знакомый запах, принимали местных за своих и пробегали мимо.

Если вход все-таки находили, то его пытались залить водой либо запустить туда слезоточивый газ. Но многоуровневая система шлюзов и водяных замков довольно надежно защищала туннели: терялся лишь небольшой сегмент, партизаны просто обрушивали его стены с обеих сторон и забывали о его существовании, со временем вырывая обходной путь.

Поскольку многочисленные обстрелы и бомбардировки не принесли желаемого результата, американцам в конце концов пришлось самим лезть под землю. В Tunnel rats, «туннельные крысы», набирали невысоких отчаянных парней, готовых с одним пистолетом лезть в неизвестность, в которой их поджидали не дающая вздохнуть теснота, темнота, мины, ловушки, ядовитые змеи, скорпионы и, после всего этого, если повезет – злые партизаны.

Сейчас шестьдесят метров туннелей расширили и осветили, чтобы туристы могли протиснуться сквозь них. Даже там приходится двигаться в вечной полуприсяди, одновременно царапая стены бедрами, локтями, плечами и головой. Это как бежать внутри бесконечной тумбочки.

Джунгли в Ку Чи таили в себе множество неприятных сюрпризов, от уже упоминавшихся мин, на которых подрывались даже танки, до прославленных в кино самодельных ловушек, часть из которых можно разглядеть вблизи и даже потрогать и проверить «на холостом ходу».

Ловушки вызывают достаточно смешанные чувства. Они простые, даже примитивны, сделаны буквально из гвоздей и веревок, но эта простота и понятность позволяет очень живо представить себе, что будет, когда твою ногу проткнет этот длинный ржавый гвоздь. Ярко, в красках, звуках и даже ощущениях. Становится страшно. Так нож в чужих руках выглядит страшнее пистолета – страх перед острыми клыками встроен в первобытную часть нашего мозга на аппаратном уровне. Понятно, что ловушки стали продуктом безысходности. На юге Вьетнама шла очень асимметричная война, и американским танкам, гаубицам и стратегическим бомбардировщикам противостояли необученные крестьяне в лучшем случае со стрелковым оружием. Их убивали издалека, их убивали в открытом бою, их убивали в поле, в джунглях, во сне, в дороге. Везде. Но всех убить не смогли, и выжившие сделали все, чтобы превратить жизнь врагов в ад. И превратили. По статистике, 11% убитых и 17% раненых у американцев стали жертвами ловушек.

Надо сказать, в деле производства ловушек партизаны проявили чудеса зловещей изобретательности. Например, «ловушка на тигра». Идет себе Джи Ай спокойно, вдруг земля под его ногами разворачивается и он падает на дно утыканной кольями ямы. Если ему не повезет и он не сразу померет, а будет орать от боли, рядом соберутся его товарищи, попытаются вытащить несчастного. Надо ли говорить, что вокруг ловушки в нескольких местах из туннелей сделаны выходы на поверхность, на замаскированные снайперские позиции?

Или более гуманные ловушки, «вьетнамский сувенир». Наступает солдат на незаметную ямку, закрытую сверху бумажкой с набросанными поверх нее листьями, нога проваливается, штырь снизу ее протыкает, штыри с боков не только протыкают, но и не дают вытащить. Как правило, солдат не погибал, но в результате лишался ноги, получая затем извлеченные в сайгонском госпитале из ноги штыри на память. Отсюда и название. Немало способствовало выводу солдата из строя и то, что партизаны предварительно заботливо обмазывали штыри дерьмом, что практически гарантировало заражение крови и давало неплохие шансы получить место на арлингтонском мемориальном кладбище.

Особое внимание уделялось не только задаче проткнуть супостата, но и припиливать того к месту, не дать сняться с



Почти все, что мы знаем про войну во Вьетнаме, пришло к нам из Америки. В самом Вьетнаме сначала было не до кино, а потом уже СССР кончился, и американцы стали нашими лучшими друзьями, про которых либо хорошо, либо никак. В короткий промежуток между «сначала» и «потом», в начале восьмидесятых, у нас успели показать вьетнамский фильм «Опустошенное поле» (Canh dong hoang) 1979 года, который и сейчас при желании можно найти с русским переводом. Еще могу порекомендовать две книжки. Одна из них – «Горечь войны» Бао Нина (доступна в английском переводе The Sorrow of War: A Novel of North Vietnam by Bao Ninh). В 1969 он ушел на фронт в составе 27 молодежной бригады. Из пятисот человек, ушедших вместе с ним, с войны вернулось только десять. «Горечь войны» книга не документальная, это роман, но для понимания современного Вьетнама она так же важна, как «Они сражались за Родину» для понимания советских людей. Вторая книга – «Народная война, народная армия» генерала Во Нгуен Зиапа, создателя Вьетнамской народной армии и самого знаменитого вьетнамского полководца. Если продолжить аналогию, то это «Воспоминания и размышления». В августе 2011 генералу исполнилось 100 лет, политическую борьбу он начал еще в 1927 году. И да, его книга тоже доступна только на английском – ищите People's War, People's Army: The Viet Cong Insurrection Manual for Underdeveloped Countries by Vo Nguyen Giap.



Еще один источник – «На плато Тэйнгюен», дневник доктора Ле Као Дая, с 1965 по 1973 г. возглавлявшего главный госпиталь Вьетнамской народной армии, расположенный на плато Тэйнгюен. На английском книга называется «The Central Highlands: A North Vietnamese Journal of Life on the Ho Chi Minh Trail 1965-1973» by Le Cao Dai, прямо сейчас происходит онлайн-перевод этой книги на русский язык вот тут: [real-brighter.livejournal.com/tag/На плато Тэйнгюен](http://real-brighter.livejournal.com/tag/На%20плато%20Тэйнгюен).





крючка. Например, «корзинку» с направленными внутрь и вниз железными штырями ставили на затопленных рисовых полях или у берегов рек, скрывая под водой. Выпрыгивает десантник из вертолета или катера, ОПА! – приехали...

Впрочем, бывало, что задачей было не ранить, а именно убить. В таких случаях устраивали специальные ямы с мясорубками из двух утыканных штырями бревен, в которых провалившийся между бревнами Джи Ай быстренько сам себя фаршировал под собственным весом.

Для любителей войти в дом без стука, просто выбив молодецким ударом дверь, над ней подвешивали устройство, чем-то сходное со всем известной пионерской шуткой, только вместо ведра воды в дверной проход влетала утыканная гвоздями балка. Нерасторопный отправлялся сразу на тот свет, расторопный успевал выставить вперед автомат – для таких нижняя половина ловушки была подвешена на отдельной петле. Так что расторопный, как выразился вьетнамский экскурсовод, уезжал после госпиталя в Таиланд, рай для трансвеститов.

Ну и самая простая, надежная и популярная в киноиндустрии конструкция – шар с гвоздями, подвешенный на длинной веревке к высокому дереву. Идущий в дозоре солдат дергает ногой растяжку, и через секунду его товарищ позади превращается в удивленный летающий труп. Поскольку шар летает гораздо быстрее «дверного»



варианта, заморочек с двумя половинками уже не нужно. И так сметет. Об этой ловушке гид рассказывал с наибольшим удовольствием.

Изрядно погугав туристов, их выводят к партизанской кухне, где кормят похуже на печеную картошку вареной тапиокой с зеленым чаем, а потом и на стрельбище, где особо страдающие могут пострелять из нескольких крайне раздолбанных образцов советского и американского оружия, включая пулемет М60 и знаменитый «Томмиган», от 1 до 2 долларов за патрон.

ДВОРЕЦ

Но вернемся в Сайгон. В самый центр. Norodom palace, Президентский дворец в Сайгоне, входит в элитный кружок правительственных зданий, разбомбленных собственными ВВС. Собственно, я знаю только про еще один подобный случай, когда пиночетовские самолеты бомбили в 1972 году дворец с президентом Альенде в Сантьяго. В отличие от чилийского, вьетнамский путч 27 февраля 1962 года был успешно подавлен, но в процессе экстраординарного покушения на президента Нго Динь Зьема пара штурмовиков «Скайрейдер» разнесли по кирпичику половину дворца. Полчаса они утюжили дворец бомбами, напалмом, пушками и НУРСами. Одна бомба угодила в комнату, в которой президент предавался чтению, но не

взорвалась. Президент-католик тут же объявил это «божественным провидением» и продолжил рьяно резать соплеменников. Три человека из дворцовой прислуги были убиты, еще тридцать ранено. Погиб и один американский советник: бедолага так увлекся рассматриванием происходящего, что свалился с крыши одного из домов неподалеку.

Путч тогда подавили (второй попытки в 1963 году Нго Динь уже не пережил, зато в результате президентом стал Зыонг Ван Минь), а вот дворец восстановлению уже не подлежал, так что его снесли и построили на том же месте новый.

К главному зданию страны подошли серьезно, архитектура советского Дворца культуры из стекла и бетона на фоне окружающих колониальных домиков и фанерных лачуг даже не столько подавляет, сколько ошарашивает. Бедным вьетнамцам наглядно показали, что чиновники денег из страны не вывозят, а тратят их на себя прямо на месте, ничуть не скрываясь. До сих пор экскурсии внутри в основном водят для местных жителей, и те даже через полвека дивятся на богатейшее внутреннее убранство.

Впрочем, помимо ублажения власть предержащих дворец выполнял и сугубо утилитарную роль штаб-квартиры вооруженных сил Республики Вьетнам, и чем дольше длилась война с севером, тем важнее становилась эта роль. Подвальные помещения целиком отданы под узлы связи, комнаты шифровальщиков, ситуационные комнаты, штабы, бункеры, помещения охраны и арсеналы. Внизу туристов сильно меньше, потому что к древней радиоаппаратуре, телексам и пожелтевшим картам с нанесенными тактическими знаками давно сгинувших дивизий время и отсутствие реставраторов отнеслись куда безжалостнее, чем к шикарным хоромам наверху – груда хлама она и во Вьетнаме груда хлама, даже во дворце.

Новый дворец служил президентской резиденцией вплоть до 30 апреля 1975 года, когда

ворота в парк снесли два танка Т-54 с бортовыми номерами 308 и 540 из 4-й роты 1-го батальона 203 танковой бригады Вьетнамской народной армии, тонко намекнув на завершение объединения страны под крылом передового учения. Немым свидетелем разыгравшейся в последние дни существования Республики Вьетнам драмы остался сиротливо стоящий на плоской крыше вертолет, по техническим причинам не смогший взлететь и, подобно собратьям, достойно закончить свои дни на морском дне, будучи спихнутым с забитой палубы авианосца. Оставшемуся после бегства всей официальной верхушки на хозяйстве бывшему президенту Зыонг Ван Миню, давно ушедшему в отставку, ничего не оставалось, как капитулировать. Сейчас на историческом месте установлены два точно таких же танка, соответствующим образом покрашенных и содержащихся в идеальном порядке, вплоть до чехлов на пулеметах. В том же самом дворце были подписаны документы о воссоединении страны и прекращении существования марионеточного режима Южного Вьетнама.

Дворец переименовали в Дворец воссоединения, и сейчас по нему можно погулять, поразглядывать интерьеры, в которых вершилась грязная политика тех лет, и даже заказать зал для банкета.

Если разозлить этих приветливых улыбчивых людей, последствия сильно отличаются от того, что привычно по играм. Игры играми, а гробы – гробами. Судьба любого захватчика во Вьетнаме (а зарились на эти земли очень давно и очень многие) – оторванные ноги, мучительная смерть или, если повезет, паническое бегство. Зато гостей и туристов здесь любят и уважают.

Добро пожаловать во Вьетнам! **СИ**





«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»: дорога к оригинальной трилогии

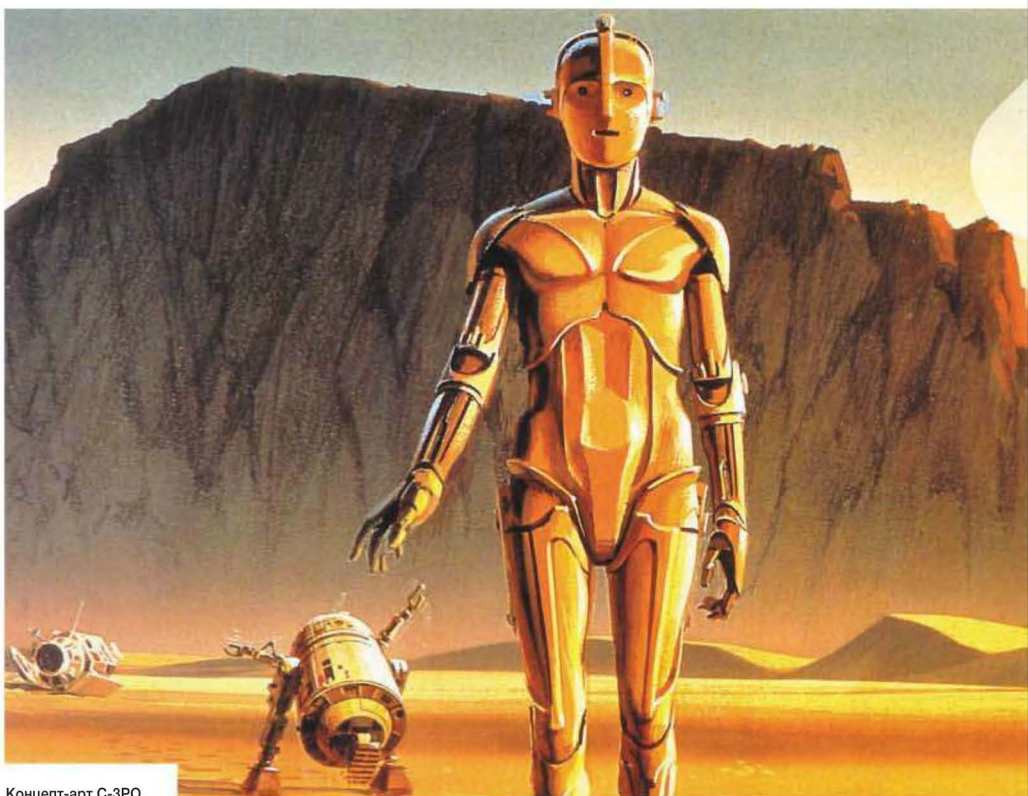
В КОНЦЕ МИНУВШЕГО ГОДА ВЫШЛА МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА STAR WARS: THE OLD REPUBLIC, А В НАЧАЛЕ ГОДА НЫНЕШНЕГО ВЫХОДИТ В ШИРОКИЙ ПРОКАТ ОБРАЩЕННАЯ НА ТРЕХМЕРНУЮ СТОРОНУ «СКРЫТАЯ УГРОЗА». ТАК ЧТО ПОВОДОВ ВСПОМНИТЬ О «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ» У НАС БОЛЕЕ ЧЕМ ДОСТАТОЧНО.

С дрожащими руками и учащенным сердцебиением приступаю я к этой статье. Что бы там ни говорили любители разномастных остроухих субъектов, но «Звездные войны» являются самым важ-

ным, самым влиятельным и самым масштабным фантастическим произведением минувшего века. И этот статус накладывает на меня, вашего покорного сочинителя, чудовищную ответственность. Казалось бы, пиши себе, как суровые инопланетные дядьки летают на космических самолетиках, с неистовой яростью рубят друг дружке руки и взрывают на досуге Звезды Смерти, делов-то. Ан нет, любезный наш читатель. Вот, скажем, ежели в каком-то суровом научном журнале выходит статья о внезапно обнаружившихся пришельцах, вполне уместно ожидать, что в статье этой будет упомянуто, сколько у пришельцев имеется ног, на чем они добираются до Земли и жрут ли человека разумного. А вот если в том же самом журнале выходит статья о голубях, уместно ли будет в ней писать, что голубь — это птица, летает она посредством размахивания крыльев и перемещается по земле на двух маленьких лапках?

Надеемся, что несложный этот вопрос не погрузил вас в ступор, иначе вся наша логическая цепочка тут же разорвется на беспомощные звенья. Дело в том, что «Звездные войны» шагают с нами нога в ногу с самого раннего детства. Кто-то смотрел их в видеосалоне на затертой до дыр видеокассете, а кто-то — уже в идеальном HD на здоровенной плазме. Кто-то помнит времена, когда Хан Соло стрелял первым, а Император был безвестной бабой с глазами шимпанзе, а кто-то недоумевает, почему это у штурмовиков после «Мести Ситхов» изменилась форма... В сериале «Как я встретил вашу маму» один из героев, узнав, что новая девушка его друга не смотрела «Звездные войны», раздражается пылкой тирадой, смысл которой состоит в том, что единственные люди, которые не смотрели гексалогию Лукаса, это персонажи фильма, и не смотрели они ее исключительно потому, что они в ней жили. И это тот самый случай, когда художественное преувеличение как никогда близко к святейшей правде.

Полагаю, проницательный читатель, ты уже понял, к чему мы клоним. Мы сознательно не



Концепт-арт С-3РО.



Джордж Лукас с куклой Йоды.



Джордж Лукас и С-3РО.

будем описывать события, происходившие непосредственно в рамках лукасовского цикла и оставим за бортом сюжет и без того отлично всем вам известных фильмов. Мы не станем в сотысячный раз рассказывать, как впечатлительный кудрявый паренек с тонкой душевной организацией сделался самым суровым дядькой на межзвездном селе, и как плюшевые медвежата копытами и палками сокрушили по самое горло укомплектованную роботами и лазерными пушками имперскую армию. Вы и без нас все это отлично помните. Мы расскажем вам о том, как зародилась идея «Звездных войн», как она развивалась и обретала форму. Мы сделаем акцент на событиях и фактах, оставшихся в стороне от главной трассы, расскажем

STAR WARS

такие вещи, которые из фильмов никак не почерпнешь. Вы, например, знаете, что Хан Соло был рожден зеленым безносом монстром, а Дарт Вейдер в течение некоторого времени тусовался с гремлинами и горгульями? Не знаете?... А вот мы знаем и с удовольствием об этом и многом другом вам расскажем.

ПАДАВАН КОППОЛЫ

Мир не всегда был таким, каким мы привыкли его воспринимать. Когда-то давно все вокруг было битком набито динозаврами, за фантазии об округлых формах Земли людей жарили на кострах, а фантастические фильмы воспринимались как второсортный продукт, призванный развлекать детей и ботанов. В авангарде жанра гнездилась небольшая стайка кинематографистов, использовавших космические корабли, роботов и лазеры в качестве инструментов для построения аллегорий и рассуждений о судьбах человечества,



Созданная Лукасом вселенная принялась расширяться в 1978 году. На одном из телевизионных каналов вышел фильм «Звездные войны: праздничный выпуск». В течение двух часов герои (в фильме участвовали практически все ключевые актеры из оригинального фильма) поют песни, сражаются с имперскими штурмовиками, смотрят мультики и помогают Чубакке воссоединиться с его семьей. Сам Лукас отношения к этому фильму практически не имел, и после его выхода пришел в ярость, попытался скупить все существующие его копии (но потерпел фиаско) и в настоящее время предпочитает игнорировать факт его существования. Кэрри Фишер (принцесса Лея), полушутя, рассказывала, что уговорила Лукаса добыть ей одну из копий фильма в обмен на ее участие в записи дорожки с комментариями для специального издания «Звездных войн», и теперь включает ее в конце вечеринки, когда считает, что гостям пора расходиться.

Лукас вынес из «праздничного выпуска» правильный урок, отныне он начал уделять пристальное внимание всем выходящим «звезднойвойновым» ответвлениям. Во время работы над детским телевизионным фильмом «Эвоки: Караван Мужества» (1984) – рассказывающим о приключении потерявшихся детей на Эндоре – Джордж оставил за собой общее координирование проекта и право вето, которым он даже однажды воспользовался (во время подготовки рекламы картины). В 85-м на телеэкраны вышел сиквел фильма – «Битва за Эндор», повествующий о сражении детей и звуков со злодеями, терроризирующими милых медвежат. А чуть позже (в конце 85-го) был запущен детский анимационный сериал «Звездные войны: эвоки», который продержался в эфире целых два сезона.

В 1985 году по телевидению транслировался мультипликационный сериал «Звездные войны: дроиды», повествующий о приключениях R2-D2 и C-3PO, происходивших до событий оригинальной трилогии (и хронологически – уже после приквельной трилогии). Металлическим героям по ходу сериала приходилось иметь дело со всяческими негодяями: гангстерами, мошенниками, пиратами и Бобой Феттом. Славные железные парни, конечно, побеждали.

но и они, по понятной причине, не могли удовлетворить потребность широкой публики в чем-то таком, чтоб челюсть об пол, глаза размером с блюдца и безграничный восторг в каждой клетке тщедушного тела. Кинофантастика ждала своего героя, рыцаря без страха и упрека, который взял бы ее за механическую ладошку и, невзирая на сопутствующие трудности и тяготы, вывел в пышный свет.

В конце 60-х Джордж Лукас еще не знал, что судьба предназначала ему карьеру рыцаря. Он только-только закончил работу над своим студенческим фильмом «Электронный лабиринт THX 1138 4EB» – авангардной короткометражкой про бегающего по бесконечным электронным коридорам мужика, надумавшего вырваться из пут технократической диктатуры. Фильм неожиданно занял первое место в одной из номинаций студенческого кинофестиваля, что дало Джорджу возможность выбрать, за кем из работающих на Warner Bros. режиссеров он хотел бы понаблюдать. Лукас выбрал Френсиса Форда Копполу, как раз снимавшего комедийный мюзикл «Радуга Финиана». Тем, кто сейчас подумал: «Да какой дурак не выбрал бы в те годы Копполу?» напомним, что на дворе конец 60-х и до «Крестного отца» остается еще несколько лет.

В 69-м Джордж становится ассистентом, а чуть позднее и партнером Копполы. К концу года они открывают собственную независимую кинокомпанию American Zoetrope. Первым фильмом студии становится полнометражный ремейк «Электронного лабиринта THX 1138 4EB» – антиутопический триллер «THX 1138». Говорить о нем в рамках этой статьи мы не будем (хотя и отметим, что в прокате фильм провалился и чуть было не перечеркнул карьеры и самого

Лукаса, и Коппола), но обратим внимание на один небезынтересный эпизод, случившийся во время подготовки картины. Лукас горел желанием скорее усесться в режиссерское кресло и совершенно не желал забивать себе мозги ничем, кроме режиссуры. Но Коппола был с ним категорически не согласен. «Если хочешь снять фильм – напиши его!» – наставлял своего юного падавана Френсис. Лукас скрипел зубами, хватался за голову и ныл, что сценарии – это чудовищная скукота, что ему в миллион раз интереснее визуальные решения, монтаж, вычурные трюки с камерой и прочие авангардные приемчики. Будущий создатель одного из монументальнейших сюжетов мирового кино жаловался, что «рассказывание историй» – страшная нудятина и пылко признавался в любви к абстрактным визуальным кинопоэмам и документалистике.

Умница Коппола показал себя идеальным воспитателем. Выслушав жалобы Лукаса, он подыскал ему какого-то третьесортного сценариста, который в кратчайшие сроки натяпал неведомую мутотень, получил гонорар и отправился то ли валяться на пляже, то ли разгружать грузовики с консервированным толстолобиком (история на сей счет молчит). Трюк сработал: амбициозный Лукас, разумеется, снимать кино по нелепой этой писанине не захотел и, скрепя сердце, отправился сочинять свою версию сценария. Достоверно неизвестно, сколько лесов было вырублено, чтобы позволить Лукасу набить руку в сочинительстве, но факт остается фактом – в конце концов Джордж свой сценарий написал.

После провала «ТНХ 1138» Лукас решил, что человечеству совершенно неинтересно наблюдать за тем, как их мир старательно самоуничтожается, и вообще не его, Лукаса, это занятие – снимать циничные и пессимистичные фильмы. Вняв очередному совету Копполы, он взялся делать оптимистичную киношку «Американские граффити», повествующую о приключениях легкомысленных тинейджеров в начале 60-х годов. Впрочем, обновленному и подбодренному Лукасу этого было мало. В голове его шаг за шагом начал зарождаться еще один проект, на этот раз куда как более монументальный и грандиозный...

Детство Джорджа Лукаса пришлось на период расцвета американских комиксов, на то золотое время, когда книжные магазины были под завязку забиты самыми невероятными, безумными и удивительными графическими историями. На телевидении безостановочно крутили приключенческие и фантастические сериалы, а в кинотеатрах сутки напролет показывали вестерны и фантастику. Юный Лукас с восторгом плескался в этом развлекательном потоке, он обожал комиксы про Флэша Гордона, фантастические мыльные оперы, фильмы про бесстрашных ковбоев и нелепые телевизионные сериалы. Когда Лукас принялся искать сюжет для нового проекта, он сразу же вспомнил о своем беззаботном детстве и немедленно захотел сделать фильм про космические похождения бравого Гордона. С этими мыслями он помчался к обладателям прав на вышеупомянутого супергероя. Те, подумав, сообщили, что хотят получить 80% от доходов с проката и желают, чтоб фильм снимал Федерико Феллини. Вроде бы там еще что-то было про владычицу морскую, но достоверных подтверждений этому история не сохранила. В общем, от идеи фильма про Флэша Гордона Лукас вынужден был отказаться.

Однако желание снять кино о космических приключениях у Лукаса не пропало. Напротив, отказ правообладателей навел его на новую мысль: почему бы не поступить так же, как в свое время поступил автор Флэша Гордона, то есть, почему бы самому не состряпать сборную солянку из сотен бесхозных идей, персонажей и ситуаций? Загоревшись этой идеей и вспомнив рассуждения Копполы о важности собственноручно написанной истории, Джордж Лукас принялся за работу. И буквально сразу же столкнулся с проблемой: история наотрез отказалась писаться. Пришлось идти окольными путями. Дабы подстегнуть полет фантазии, Лукас принялся придумывать странные имена, фамилии и титулы, а потом комбинировать их в произвольном по-



Лукас, Коппола и почему-то Майкл Джексон.

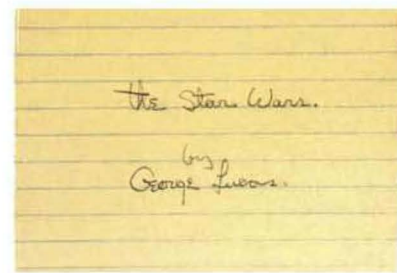


► Помянем, товарищи, этого оборотня симпатичной наружности добрым словом. Он стал одной из жертв лукасовского перфекционизма: волчонок двадцать лет счастливо тусил в баре в Мос-Эйсли на Татуине, пока в 97-м в специальном издании четвертого эпизода его не заменили на цифрового ящера-хиппи.

рядке. Иногда получались удивительные комбинации вроде Император Форд Ксеркс XII. А иногда вполне приятные – Хан Соло, например. Самые удачные варианты обрастали предысториями и родными планетами. Планеты в свою очередь заселялись различными расами... Плодом этого странного эволюционного сочинительства стали две страницы убористого рукописного текста, озаглавленного «Журнал Виллов». Текст этот представлял собой синопсис двух историй о Чюуи Торпе, ученике великого джедая Мэйса Винди. В первой истории описывался ученический период жизни Чюуи, во второй – его космические подвиги.

Агент Лукаса, ознакомившись с набросками, сообщил, что ровным счетом ничего не понял, и добавил, что точно так же ничего из этого не поймут и студийные боссы. Опечаленный

► Первая страница самого раннего синопсиса «Звездных войн». Лукас обожал писать на разлинованной бумаге.



Внешний вид космического наемника Гридо частично базируется на ранних вариантах внешности Хана Соло.

Джордж вновь уселся за письменный стол. Здесь следует на мгновение прерваться и указать на еще один источник вдохновения, к которому наш герой периодически прибегал. Речь о творчестве японского режиссера Акиры Куросавы, фильмы которого нравились Лукасу еще со студенческих лет. В начале 73-го Джордж посмотрел «Скрытую крепость» – довольно нетипичный для Куросавы легкий сказочный экшн, повествующий о злоключении молодой принцессы, которая странствует вместе с парой крестьян-недотеп и отважным генералом по кишасей гнусными врагами территории – и фильм ему понравился. Причем понравился настолько, что некоторое время Лукас обдумывал, не прикупить ли на него права, потом, конечно, вспомнив печальный опыт с правами на Флэша Гордона и наставления Колпопы, от идеи этой отказался, но выбросить увиденное в «Скрытой крепости» из головы уже не смог...



▲ Страница из сценария фильма «Империя наносит ответный удар» с пометками и правками, сделанными режиссером Киришнером, после очередного разговора с Лукасом.

нии работы над сценарием угас, ему внезапно открылись минусы проекта, он обнаружил, что сюжет Куросавы накладывает массу ограничений на полет его фантазии, что фильм по нему выйдет не совсем таким, каким Лукас его себе представлял... Однако ж, отринув на время сомнения и волнения, Джордж отправился обивать пороги киностудий. Сложность заключалась в том, что ничего, кроме четырнадцатистраничного сценария, массы занятнейших, но пока еще не оформившихся идей, и подмоченной провалом «ТНХ 1138» репутации у нашего героя не было. Идеи и фантазия – это, конечно, круто, но если бы боссы киностудий раздавали каждому их обладателю деньги, то давно уже жили бы на мусорках и питались объедками. United Artists и Universal отклонили «Звездные войны», закономерно опасаясь провала. А вот тогдашний глава компании 20th Century Fox Алан Лэдд-младший рискнул и, как оказалось впоследствии, принял самое важное и правильное решение в своей жизни: студия взяла проект. Лукас получил 50 тысяч долларов за



КИБЕРПАПА И ЗЕЛЕНый ХАН СОЛО

В мае 1973-го Лукас закончил четырнадцатистраничный сценарий фильма «Звездные войны». Сюжет его был таков: в разгар гражданской войны между злой Империей и повстанцами юная принцесса вместе со своим верным генералом Люком Скайуокером путешествуют инкогнито по подвластным Империи территориям. Вскоре к ним прибывают два случайно встреченных чиновника-недотепы и группа молодых повстанцев. Героям удается раздобыть космический корабль, но он терпит крушение и им приходится высаживаться на некой забытой богом планете. Там принцессу похищают коварные аборигены и продают представителям Империи, которые транспортируют ее в имперскую столицу – город-планету Альдеран. Люк вместе с юными повстанцами предпринимает дерзкую попытку освобождения пленной и преуспевает в этом деле. Хорошие парни получают награду, далее следует всеобщее ликование, песни и пляски. В общем и целом, эта версия истории очень сильно напоминала сюжет «Скрытой крепости» и, откровенно говоря, скорее была футуристическим ремейком фильма Куросавы, нежели самостоятельным произведением.

По счастью, увидеть космический римейк «Скрытой крепости» миру не довелось. Энтузиазм Лукаса (что вообще довольно характерно для творческих людей) по заверше-

написание сценария, 100 тысяч за режиссуру, права на любые возможные сиквелы-приквелы и полный контроль над всем связанным с фильмом мерчендайзом.

И тут как нельзя более кстати жаждали из всех стволов «Американские граффити»: фильм собрал отличную кассу и вызвал бурю положительных эмоций у зрителей. Все финансовые трудности нашего героя решились в одно мгновение. Формально созданная в 1971-м году для защиты прав Лукаса компания Lucasfilm наконец-то начала превращаться в настоящую киностудию. Джордж принялся покупать недвижимость и создавать производственную инфраструктуру, закладывая фундамент того, что некоторое время спустя превратится в легендарное Skywalker Ranch. В общем, абсолютно все благоприятствовало тому, чтобы Лукас наконец-то приступил к полномасштабной работе над запланированным фильмом. И он приступил.

В первую очередь Лукаса волновало то, что генерал Скайуокер, главный сюжетный протагонист, был уже полностью сформировавшимся героем. Джорджу требовался персонаж, который бы развивался по ходу событий, паренек, с которым изначально легко было бы идентифицироваться зрителю. В результате генерал уехал на второй план, а ведущее место в сюжетных построениях занял юный Анникин Старкиллер. Стараясь максимально дистанцироваться от фильма Куросавы и добавить фантазийного антуража, Лу-



кас ввел в повествование джедай-бенду – добропорядочных межзвездных воинов, стоящих на страже справедливости и чистоты, и ситхов – зловещую секту, проповедующую хаос, зло и прочие гадости.

В определенный момент Лукасу стало мало детских воспоминаний, и он принялся в промышленных масштабах скупать комиксы, журналы о научной фантастике, романы и даже детские сказки. Как средневековые алхимики, в тщетных попытках создать lapis philosophorum заваливавшие котлы самой невообразимой дребеденью, Лукас в поисках идей для «Звездных войн» читал и смотрел все, что имело хоть какое-то отношение к фантастике. Параллельно с этим он начал собирать нарезки сцен воздушных боев из старых военных фильмов и хроники. Лукас хотел, чтоб в его фильме было много динамичных и ярких сцен космических боев, чтоб истребители порхали словно бабочки и жалили как пчелы. «В «Стар Треке» всегда было так: один корабль здесь, другой – там, они по очереди пуляют друг в друга тоненькими лучиками лазера, пока один из них не исчезает. Это вообще ни разу не воздушный бой!» – негодовал Лукас.

В мае 1974-го Лукас завершил работу над полноценным сценарием запланированного фильма. Сюжет его был таков: Кейн Старкиллер, мастер джедай-бенду, и его юный сын Анникин скрываются от преследующих их рыцарей-ситхов на неподконтрольной Империи планете Акуила. Там Кейн встречает своего старого друга, воина джедай-бенду Люка Скайуокера, ныне генерала акуилянской армии. Кейн открывает Люку страшную тайну: оказывается, он уже давно не человек, а натуральный киборг, из плоти и крови у него лишь голова и рука, все остальное – механическое. По этой причине Старкиллер-старший полагает, что не сможет адекватно натренировать сына, и просит Люка взять Анникина своим падаваном. Тем временем имперская армия вторгается в систему Акуила. Ситхам, как выясняется, нужен один из членов местной королевской семьи, дабы клонировать его и вырастить подконтрольного раба, с помощью которого они смогли бы, не опасаясь бунтов и революций, контролировать местное население. Король Акуилы погибает, сенат идет на мировую с Империей, и наши герои (отряд которых пополнился принцессой Леей, наследницей акуилянского трона, ее младшими братьями, двумя случайно встреченными дроидами C-3PO и R2-D2 и положительным зеленокожим и безносим монстром-здоровяком Ханом Соло) вынуждены спасаться с планеты бегством. Кибернетический Кейн Старкиллер жертвует собой, дабы помочь остальным членам команды убраться со ставшей крайне негостеприимной планеты.

Увы, жертва Кейна бесполезна: капитан корабля оказывается рыцарем-ситхом. Герои попадают в плен, но потом спасаются, захватывают имперский корабль и... благополучно разбивают его. Им приходится катапультироваться на планету Явин, населенную здоровенными мохнатыми субъектами – вуки, особое дружелюбие среди которых проявляет некий Чубакка. Герои вновь в сборе, за исключением бедняжки Леи, которая силой уведена в имперский аванпост. Смешавшись в кучу, вуки, монстры, люди и прочие положительные герои, крушат вражий лагерь, но узнают, что принцессу транспортировали в летающую имперскую крепость. Аникин отправляется на борт вражеского космо-

▲ Дежарик, крайне популярная во вселенной «Звездных Войн» игра, отдаленно напоминающая шахматы.

Кэрри Фишер и ее дублерша Сэнди Гросс загорают во время съемок «Возвращения джедая», дожидаясь конца перерыва в работе.



Вселенная «Звездных войн» в настоящее время разрослась до титанических размеров: уже вышли сотни книг, комиксов и видеоигр, и их число продолжает увеличиваться буквально ежемесячно. В разнообразии материалов и описанных в них событий реально можно утонуть. Джордж Лукас, как известно, крайне трепетно относится к своему детищу, посему его желание как-то упорядочить весь этот невероятный вал было более чем понятно. Так, в 2000 году и было принято решение создать электронную базу данных, содержащую информацию обо всех создаваемых сторонними авторами произведениях. База данных получила название «Голокрон».

Все содержимое «Голокрона» разбито на уровни по степени соответствия канону:

G – (от George) абсолютный канон, гексалогия Лукаса и удаленные из отдельных ее эпизодов сцены (до тех пор, конечно, пока они не противоречат содержанию). Этот уровень, как несложно догадаться, возглавляет иерархию.

T – (от Television) события двух телевизионных анимационных сериалов «Войны клонов» и одноименного полнометражного мультфильма. Кроме того, сюда же попадет и игровой телевизионный сериал по «Звездным войнам», который в отдаленном будущем планирует делать компания Лукаса.

C – (от Continuity) события подавляющего большинства комиксов, видеоигр, книг и мультфильмов, укладывающиеся в общую сюжетную канву «Звездных войн».

S – (от Secondary) события произведений, не вписывающихся в общую хронологию цикла; авторы могут смело их игнорировать. Сюда попадают, например, естественным образом устаревшие произведения, чей сюжет со временем был перекрыт книгами или комиксами более высокого иерархического уровня. Хороший пример – комиксы Marvel Star Wars, выходившие с 1977 по 1986 годы.

И, наконец, N (от Non-Canon) – неканонические события, пародии, альтернативные версии историй; куски, выброшенные из сценариев фильмов, игр, книг и произведений, и все в таком же духе. То есть, все то, что напрямую противоречит событиям более высокой иерархии. Например, цикл LEGO Star Wars и игра The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition.

сценария (среди фэнов и исследователей его принято называть «черновым сценарием») смело можно считать глиной, из которой впоследствии и были вылеплены «Звездные войны».

Следующие два месяца после завершения черного сценария Лукас занимался исключительно редактурой своего новорожденного текста, изменял имена и названия, слегка корректировал ход отдельных сцен. Именно по этой обновленной версии сценария (исследователи и почитатели впоследствии назовут ее «первым вариантом») Лукас всерьез намеревался снимать свой фильм. Однако ж, довольно скоро Джордж пересмотрел свое отношение и тут же приступил к работе над еще одной версией «Звездных войн».

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ЛЮК

Работая над новым сценарием, Лукас старался исправить все те недостатки, которые он отыскал в предыдущем. Во-первых, он решил выделить больше экранного времени дроидам С-3ПО и R2-D2, на металлические плечи которых отныне была возложена тягота по организации комического эффекта. Во-вторых, стремясь придать фильму дополнительного «комиксного» духа, Лукас решил превратить ситхов и джедаев-бенду в своеобразных космических супергероев (до этого они в большей степени напоминали самураев). Джордж отправил в отставку образ взрослого героя-

наставника, решив сконцентрироваться на более понятном для детей естественном взрослении персонажей. Стремясь разделиться с лишними сущностями и максимально дистанцироваться от фильма Куросавы, Лукас удалил из сценария принцессу Лею. Изрядные изменения произошли и с сюжетом. Отныне главным предметом имперского вождения стал загадочный Кибер-кристалл, увеличивающий Силу его носителя в сотни раз. Люк, один из многочисленных сыновей джедая Старкиллера, должен доставить кристалл на планету Огану. Помогает ему в этом юный космический пират Хан Соло и его мохнатый приятель Чубакка. Увы, прибыв на место назначения, герои выясняют, что могучий Кибер-кристалл там никому особо и не нужен: планета полностью уничтожена имперскими силами. Люк вместе с Ханом присоединяется к повстанческим силам, встречает там своего отца Старкиллера, и затем они совместными усилиями уничтожают Звезду Смерти. И да, вы угадали, далее следуют всеобщее ликование, песни и пляски.

Эта версия сценария была озаглавлена «Приключения Люка Старкиллера, эпизод I: Звездные Войны» (по хронологии исследователей она числится как «второй вариант»). Интересно, что в отличие от всех остальных вариантов в этом присутствовал полноценный квест, то есть осознанный поход героя из пункта «А» в пункт «Б» с целью свершения некоего благого деяния. Еще одной важной особенностью

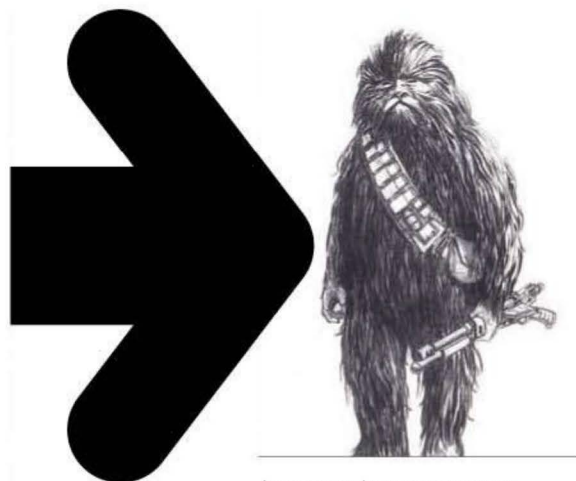
стало обретение Дартом Вейдером своего канонического вида (дизайнер и художник Ральф МакКуорри, делавший иллюстрации для этого варианта сценария, придумал легендарный шлем, который, впрочем, на тот момент времени Вейдер носил не по медицинским показаниям, а как часть своей космоброни). Несмотря на то, что финальный вариант сценария довольно сильно отличается от этой версии, ряд сцен из нее напрямую переключались в итоговый фильм: Хан и Люк, шатающиеся по имперскому кораблю, переодетых в штурмовиков и «взяв в плен» Чубакку; R2-D2, показывающий Люку голографическое сообщение; отказ Хана riskовать собой во время атаки Звезды Смерти и последующее его героическое возвращение.

Интересно, что спустя некоторое время после завершения «второго варианта», Лукас сообразил, что в фильме наметился серьезный половой дисбаланс. Снимать кино вообще без женских персонажей Джордж не хотел, и эксперимента ради заменил главного героя на юную деву. По счастью, до розовых единорогов дело не дошло, и Лукас вскорости вернул Люка в его исходное мужское состояние. Но внутренний жучок-перфекционист уже начал подтачивать возведенные в воображении Лукаса киностроительные леса, и Джордж вновь принялся переделывать сценарий.

Новая версия сценария («третий вариант») была завершена 1 августа 1975 года. Называлась она «Звездные войны: от приключений



Вот так весной 75-го художник Ральф МакКуорри, работавший над иллюстрациями к различным версиям сценария и дизайном персонажей, представлял себе внешний вид Чубакки. Обратите внимание на голову — она, судя по всему, принадлежит лемуру.



А это один из финальных вариантов облика Чубакки, авторства, разумеется, все того же МакКуори.



Легендарная сцена с участием Гридо и Хана Соло, ставшая предметом многочисленных фанатских претензий к Джорджу Лукасу. В оригинальной версии «Звездных войн» Соло без особых душевных терзаний первым стреляет в Гридо и убивает его. Но в специальном издании 1997-го года Лукас изменил сцену так, что получилось, что это Гридо стрелял первым, а Хан вынужден был ответить насилием на насилие. Поклонники «Звездных войн» справедливо решили, что эта сцена разрушает образ Соло, циничного пирата, готового с легкостью убить любого, кто угрожает его жизни и свободе, и засыпали Лукаса петициями.

Люка Старкиллера» и представляла собой композицию лучших, по мнению Лукаса, идей из всех его предыдущих текстов. В этой версии была возвращена из небытия принцесса Лейя, возродилась фигура наставника – на этот раз в облики старого джедая Оби-Вана Кеноби, Хан Соло наконец-то стал циничным контрабандистом с замашками антигероя, а центральным объектом квеста сделались планы Звезды Смерти. По сути, за исключением отдельных деталей и эпизодов (Кибер-кристалл все еще активно цеплялся за жизнь, дядя Люка – Оуэн – был изрядным засранцем и отбирал у племянника деньги, в графе «фамилия» у главного героя традиционно значилось «Старкиллер»), «третий вариант» очень сильно напоминал тот сценарий, который и лег в основу окончательных «Звездных войн».

В конце 1975 года Лукас писал фантасту Алану Дину Фостеру, работавшему над новеллизацией сценария (книга выйдет в ноябре 76-го, подписанная именем Лукаса, и станет самым первым выпущенным в продажу продуктом, имеющим отношение к «Звездным войнам»), что планирует полностью выбросить из сюжета Кибер-кристалл, потому что от него слишком сильно пахнет Суперменом; хочет вывести на передний план повествования Силу и превратить дядю Оуэна в хорошего парня, потому что его все равно убивают. Собственно, Лукас сказал – Лукас сделал. Все эти запланированные поправки действительно появились в финальном варианте сценария. В новой версии были переписаны примерно 30% всех диалогов и наконец-то изменена фамилия главного героя. «Тогда во всех новостях говорили о маньяке Чарльзе Мэнсоне и его фанатиках. Люди, узнав имя героя, постоянно спрашивали у меня, снимаю ли я фильм о серийном убийце или что-то вроде того...» – вспоминает Лукас. Если вы вдруг не уловили мрачной иронии, то поясняем: «Старкиллер» переводится с английского как «Убийца звезд», а Чарльз Мэнсон и его коллеги аккурат специализировались на жестоких убийствах богатых известных людей. В конце 75-го эта история вновь шумно всплыла на свет, когда юная последовательница злодея попыталась совершить покушение на президента Форда.

Еще одним интересным нововведением было вступление к фильму. «Давным-давно в далекой-далекой галактике...» – Лукас не просто обозначил временной период событий, но и вынес свое произведение за границы научной фантастики, которой вообще свойственно оперировать будущим временем. Эти несколько коротких слов нужны были вовсе не для того, чтоб помочь читателю сориентироваться во времени, но чтобы подготовить к тому, что его ждет волшебная сказка. «Давным-давно...» здесь аналог традиционного сказочного «Жили-были...»

Фильм «Звездные войны» вышел на экраны 25 мая 1977 года и стал настоящей сенсацией. Его популярность и сборы были воистину колоссальны, картина получила 6 премий «Оскар», кинокритики без умолку пели ей хвалебные оды, зрители ходили в кинотеатры по пять, по десять раз, Лукас в одиночестве из подающего надежды режиссера сделался суперзвездой мирового кинематографа. Было очевидно, что продолжение не заставит себя долго ждать. И оно, конечно, не заставило.



▲ Один из ранних вариантов постеров «Звездных войн».

Несчастный вамп с отрубленной рукой. В анимационном пародийном сериале «Робоцып» в одном из целиком посвященных «Звездным войнам» выпуске есть эпизод, в котором Люк, спустя некоторое время после происшествия, встречается с этим вампиром на космической заправке и наблюдает, как тот мучается, пытаясь выполнять различные манипуляции одной рукой. А потом они встречаются глазами...

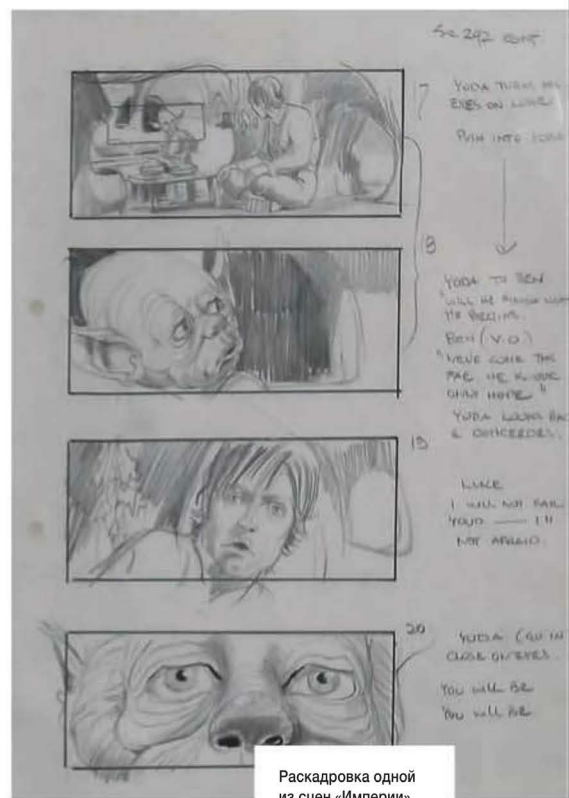


КТО ТВОЙ ПАПОЧКА?

Лукас горел желанием приступить к разработке сиквела. У него было два вагона и еще небольшая тележка идей, оставшихся от разных вариантов сценария «Звездных войн», кроме того, работая над финальной версией, он сочинил предысторию для каждого мало-мальски значимого персонажа, и теперь все эти предыстории рвались на свободу и требовали развития. «Я рассказал максимум четверть от того, что хотелось бы!» – сетовал режиссер. Однако ж, вопреки распространенному заблуждению и красивой гипотезе о том, что у Лукаса все узловые элементы сюжета были продуманы на двадцать лет вперед, сюжет второго фильма саги – «Империя наносит ответный удар» – придумывался по ходу событий в результате усиленного мозгового штурма. Так, например, в интервью, взятых вскоре после триумфа «Звездных войн» Лукас, рассказывая предысторию Дарта Вейдера, неизменно описывал сцену битвы у вулкана, в ходе которой Вейдер убивает отца Люка, а потом падает в жерло, сраженный Оби Ваном.

Летом 77-го Лукас еще даже и не представлял себе толком, о чем вообще будет сиквел. Сперва он подумывал о том, чтобы снять предысторию «Звездных войн», рассказать о том, как Империя захватила власть над далекой-далекой галактикой, как обучался и как погиб отец Люка и как Вейдер предал идеалы Света. Потом Джордж задумался о том, чтобы вообще снять фильм исключительно о приключениях молодого Оби Вана. В конце концов, перебрав множество вариантов, Лукас остановился на идее прямого развития показанных в первом фильме событий.

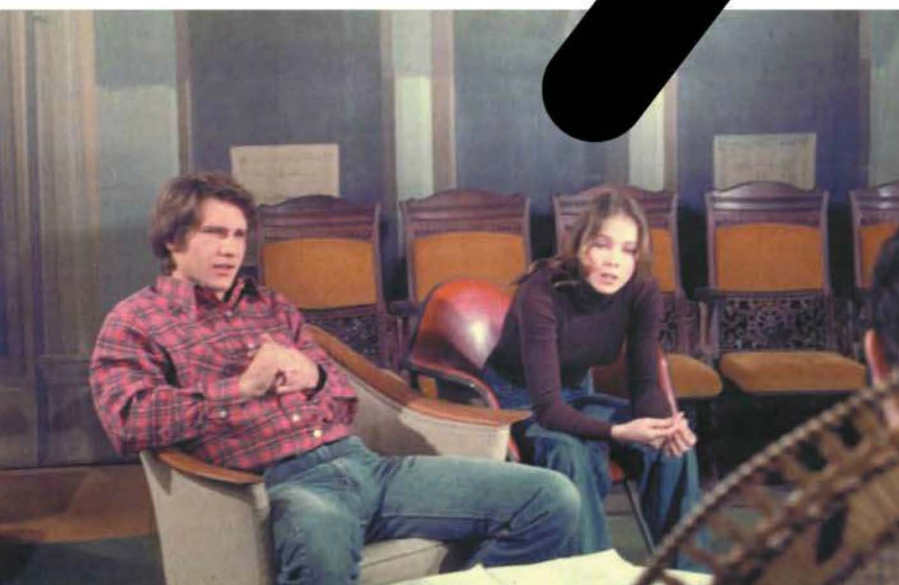
Идея поместить события на заснеженную планету, в деталях показать разгром повстанческой базы имперскими силами и развести по разным сюжетным линиям героев родилась довольно быстро. А вот деталями она обрастала куда как медленнее. Из различных забракованных вариантов можно отметить, например,



Раскадровка одной из сцен «Империи».

черный замок Вейдера, окруженный лавой и набитый горгульями и гремлинами; сделанный целиком из золота костюм Императора и планету, разделенную на семь сотен стран, каждая из которых населена кланом клонов (персонаж Лэндо задумывался как лидер одного из этих кланов).

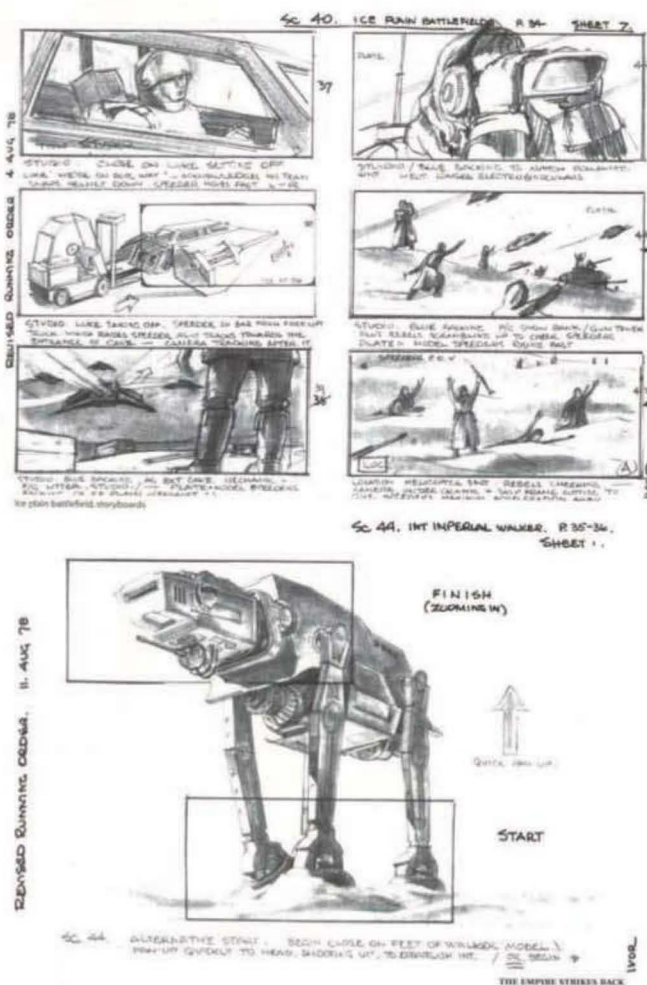
Первый вариант сценария фильма написала Ли Брэкетт, и он Лукасу откровенно не понравился. Увы, Ли исправить его уже никак не могла, ибо скончалась в марте 78-го. Искать нового сценариста, вводить его в курс дела и надеяться, что у него все получится, не было



времени. Уже была официально анонсирована дата выхода фильма – май 80-го – и полчища поклонников вряд ли бы восприняли перенос нормально. Лукас, который, как мы помним, терпеть не мог писать сценарии, был вынужден сам усесться за письменный стол. Он писал сутки напролет, в выходные и праздничные дни, даже во время пасхальной семейной поездки в Мексику. Лукас филигранно интегрировал в сюжет магистра Йоду, призванного заменить на посту наставника Оби Ванна, отправил в отставку призрак папы Люка, в брэккеттовской версии сценария настойчиво дававшего Скайуокеру ценные советы, и подарил Лорду Вейдеру сына.

Интересно, что Лукас подумывал слегка изменить предысторию своего главного плохиша. В одном из вариантов синопсиса «Империи» была такая сцена: Кеноби и Вейдер дерутся возле шахты ядерного реактора (!), Оби Ван побеждает, отрубает Дарту руку и пинком отправляет поучаствовать в цепной ядерной реакции. Однако Вейдер выживает и превращается в сурового мутанта. Очевидно, что писалось это в момент приступа былой любви Лукаса к комиксам о супергероях, и было немедленно из сценария выкорчевано по завершении приступа.

▲ Харрисон Форд и Терри Нунн на кастинге в «Звездные войны». Форд, как мы знаем, роль получил. Нунн, мечтавшая стать принцессой Леей, – нет.



Важнейшим элементом сценария, помимо, разумеется, усыновления Вейдером Люка, стало упоминание Йодой еще одного носителя Силы («Этот мальчик – наша последняя надежда» – «Нет, есть и другая»). На тот момент времени Лукас полагал, что его цикл растянется на девять эпизодов, три трилогии. Первая трилогия – о становлении Империи и обращении отца Люка к темной стороне, вторая трилогия – понятно какая, ну а третья – как раз про «другую надежду».

Как мы уже знаем, в будущем Лукас от идеи третьей трилогии отказался. Что конкретно планировал Лукас рассказать в этих так и не родившихся на свет трех фильмах и по сей день остается загадкой. Есть, конечно, старинные интервью, в той или иной степени проливающие свет на потенциальный сюжет третьей трилогии («В центре истории будет построение новой Республики») и свидетельства того, что в этой трилогии точно не планировалось рассказывать о приключениях постаревшего Люка и его соратников. Версия о том, что именно повзрослевшим героям оригинальной трилогии предстояло стать героями третьей трилогии, появилась уже позднее – в начале 90-х, когда фантаст Тимоти Зан выпустил серию книг «Трилогия Трауна», как раз-таки рассказывающих о том, что происходило через пять лет после событий последнего фильма. Три составляющих серию романа были на удивление хороши, и многие почитатели «Звездных войн» восприняли их как новеллизации так и не увидевших свет сценариев фильмов таинственной третьей трилогии...

Впрочем, мифы и загадки третьей трилогии – тема для особого разговора, мы же, пожалуй, вернемся к нашим космическим баранам. Итак, «Империя наносит ответный удар» вышла 21 мая 1980 года. Концовка ее, в отличие от финала предыдущего фильма, была более чем открытая: Люк познакомился со своим славным папкой, Хан Соло в карбонитовом холодильнике отправился навестить Джаббу, а

Йода сообщил зрителям, что, оказывается, есть еще один Герой. Казалось бы, никаких проблем с сиквелом быть не должно: развивай сюжет и езжай по накатанной дорожке к третьей трилогии, но сложности неожиданно пришли с другого фланга. Во-первых, неожиданно всплыла проблема с режиссерским видением цикла. Лукас, как известно, не хотел сам снимать сиквелы. Уже после выхода первых «Звездных войн» он признавался в интервью, что желает сделать вселенную открытой для мнений и взглядов других творцов, за собой он оставлял право полного контроля над всеми происходящими процессами и, разумеется, разработку сюжетов и историй. Так в режиссерское кресло империи попал 55-летний Ирвин Кершнер. Боссы FOX негодовали и требовали, чтоб Лукас нашел какого-нибудь молодого режиссера, который возрастом не далеко ушел от целевой аудитории фильма, но Лукас настоял на кандидатуре Ирвина. Что из этого получилось, мы все хорошо знаем – «Империя наносит ответный удар» получилась самой серьезной, взрослой и глубокой из частей оригинальной трилогии. Это было нереально круто, но не совсем то, на что рассчитывал Лукас. «Слишком мрачно, слишком!» – обреченно твердил он перед премьерой. Для нового фильма – «Месть Джедая» – Лукас, вняв советам боссов FOX, впоследствии подыскал молодого и не шибко самостоятельного режиссера Ричарда Марканда.

Во-вторых, «Империя» отняла безумное количество физических и моральных сил у Лукаса: помимо ни на день не прекращавшейся работы над историей, вариантами сценария, диалогами, он еще и чудовищно переживал из-за вложенных в фильм денег. В какой-то момент у Джорджа возникло серьезное подозрение, что фильм провалится и разрушит всю его жизнь и планы. Страх этот был, безусловно, оправдан: Лукас действительно поставил на карту «Империи» все, а фильм получался не совсем таким, каким Джордж желал его видеть.

В-третьих, из-за непрекращающейся работы над «Звездными войнами» у Лукаса появились проблемы личного плана, его брак дал изрядную трещину, с каждым днем расширявшуюся все сильнее и сильнее. Кроме того, огромное количество людей внезапно возжелало дружбы Лукаса, и большинство, как вы догадываетесь, по сугубо меркантильным мотивам. «Мне не нужно еще больше друзей!» – жаловался он в интервью.

В-четвертых, появился ряд проблем с людьми, чье имя напрямую ассоциировалось со «Звездными войнами». Харрисон Форд, устав от своей роли, желал смерти Хану Соло и надеялся, что последний не переживет карбонитового плена. У Лукаса произошел конфликт с Гари Кертцом, продюсером трех его предыдущих фильмов. В общем, сложностей стало действительно много.

В таких условиях Лукасу ничего не оставалось, кроме как отложить запланированную новую трилогию на неопределенный срок. Это решение автоматически означало, что все сюжетные узлы, завязанные в «Империи», предстояло развязать в единственном оставшемся фильме. В феврале 81-го года Лукас завершил черновой сценарий «Мести Джедая». Вариант этот был воистину монументален: две Звезды Смерти, подземный дворец Императора с тронном посреди озера из лавы, Император и Вейдер, открыто конфликтующие из-за Люка, финальная битва Люка и Вейдера посреди огненного моря и героическое самопожертвование Дарта, символично утачившего Императора в озеро лавы. Вопрос «другого» носителя Силы, оставшегося в наследство от отмененной новой трилогии, Лукас решил, сделав принцессу Лею вторым ребенком Дарта Вейдера и сестрой Люка. Изначально Джордж подумывал внедрить в

повествование дополнительную девушку-джедая, но потом решил не плодить лишних сущностей.

Интересно, что сюжет черного сценария был крайне «вейдероцентричным»: Дарта в нем было действительно много. Он искушал Люка, пытаясь переманить его на Темную Сторону и вместе с ним править галактикой; он был искушаем Императором, требовавшим, чтоб Вейдер собственноручно прикончил сына; он подвергался давлению со стороны духов Оби Вана и Йоды, обещавших ему спасение и посмертное возвращение на Светлую Сторону. По сути, Вейдер должен был стать вторым главным героем «Мести Джедая».

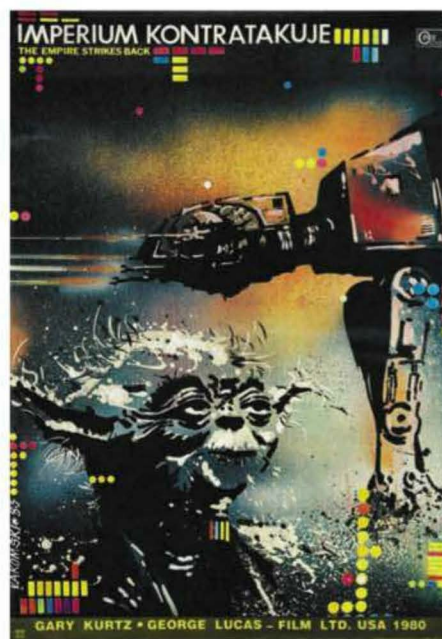
Отдельного упоминания заслуживает ненавистная для одних и столь же милая сердцам других победа маленьких медвежат-эвоков над отборными отрядами штурмовиков, которая была прописана еще в первой версии текста. Мы не будем обсуждать реалистичность этой победы, ибо копий на эту тему сломано уже достаточно, отметим лишь то, что вся эта сюжетная линия была целиком извлечена Лукасом из черного сценария «Звездных Войн». Только, если помните, в роли дикарей, сокрушивших высокотехнологичную имперскую армию, там выступали вуки. «Я просто взял вуки, разрезал его пополам, ву-ля, получился эвок!» – вспоминает Лукас.

В следующих вариантах сценария Лукас сделал Дарта Вейдера еще более человечным персонажем, трагическим героем, обманом и подлостью затаенным на Темную Сторону (много лет спустя Лукас детально вернется к этой концепции при работе над приквельной трилогией). Однако в определенный момент обнаружив, что Вейдер сделан совсем уж приятным персонажем, Джордж принял решение откатиться обратно к полутону.

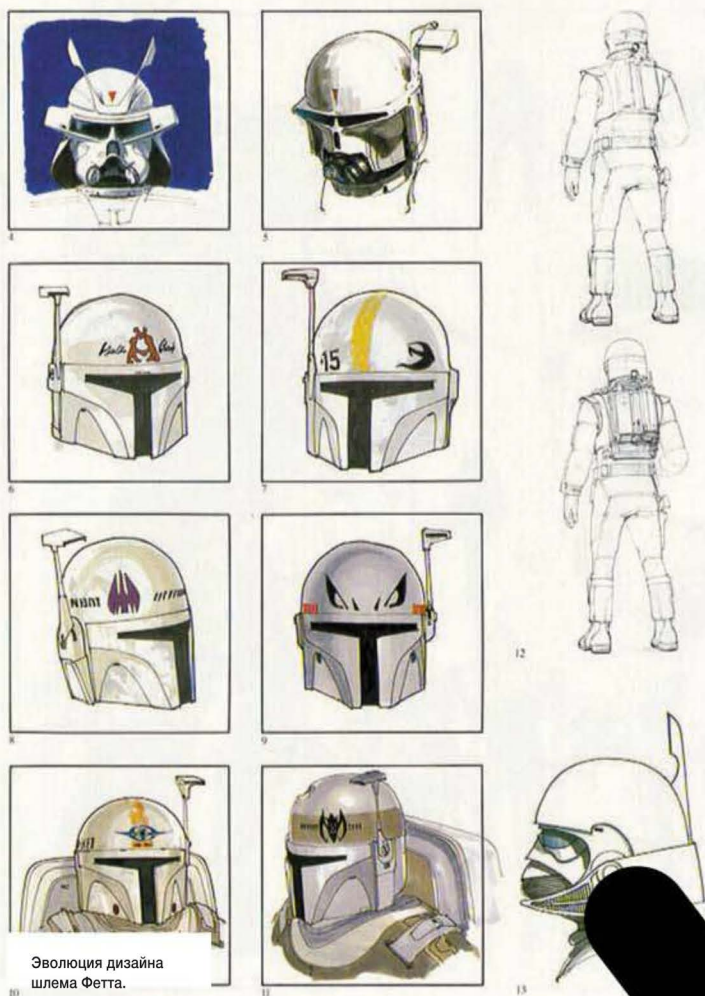
В процессе работы над новыми версиями сценария трудившаяся вместе с Лукасом команда принялась убеждать его, что все-таки непременно следует угробить кого-либо из героев, причем сделать это надо пораньше, чтоб зрители засомневались в счастливом конце и опасались за жизнь



Удивительный венгерский постер четвертого эпизода.



Не менее странный польский постер «Империи».



Эволюция дизайна шлема Фетта.

► Один из наиболее любимых поклонниками персонажей вселенной «Звездных войн» Боба Фетт первый раз на экранах появился в странном телефильме «Звездные войны: праздничный выпуск».

те суровая «Мечь джедая» превратилась в нейтральное «Возвращение джедая».

Фильм вышел на большие экраны 25 мая 1983 года и оказался более чем успешен. Гигантские сборы, восторг зрителей, восхищение критиков... Лукас поставил прекрасную жирную точку в конце оригинальной трилогии и к великому горю сотен миллионов поклонников признался, что в ближайшее время возвращаться к «Звездным войнам» не планирует. Долгие годы изматывающей, непрерывной работы стоили Лукасу брака: в том же 83-м от него ушла жена. Далее последовал жесткий бракоразводный процесс, в результате которого Лукас потерял изрядную часть полученных от «Звездных войн» денег. Он был окончательно разбит морально, изношен физически и эмоционально. Отдельным скептикам даже казалось, что на этом сказка об удачливом студенте, снимавшем странные авангардные фильмы, а потом внезапно ставшем одним из самых успешных кинематографистов XX века, завершена. Но Лукас и возведенный им колосс выжили. И очень скоро его империя нанесла сокрушительный ответный удар всем тем, кто по какой-то причине решил ее похоронить.

В 83-м Лукас сообщил в одном из интервью, что никогда более не вернется к «Звездным войнам». А в 87-м он сказал: «Рано или поздно я сделаю еще несколько фильмов, я просто пока еще не знаю когда. У меня есть история, которую я хочу рассказать, она просто пока еще не бесчинствует в моей голове достаточно сильно для того, чтобы решить: все, пора ее выпускать». Через семь лет после этого история начнет бесчинствовать достаточно сильно для того, чтобы Лукас сел за сценарий новых «Звездных войн»... Но это, конечно, уже совсем другая история. И мы при случае – благо Лукас и его коллеги регулярно нам эти случаи предоставляют – обязательно ее вам расскажем. **СИ**



остальных героев. Лукас, который, как мы помним, желал придать фильму легкости в противовес излишней мрачности «Империи», отказался наотрез. Еще один интересный момент – внешний вид Вейдера. Когда стало понятно, что зрителю предстоит увидеть Дарта без маски, началась долгая и мучительная работа над тем, каким же ситх предстанет перед зрителями. Дело в том, что изначально, во время работы над предыдущими двумя эпизодами, подразумевалось, что под маской прячется настоящее чудовище. Режиссер «Империи» Кершнер, например, представлял себе Вейдера как страшилище со срезанным ртом, вывалившимися глазами и прочими достойными фильмов ужасов приметами. «Я был очень удивлен, когда увидел в третьем фильме, что это вполне обычный дядька, – вспоминает он. Разумеется, уродливый монстр никак не вписывался в концепцию легкого повествования и финального перехода Вейдера на Светлую Сторону. Так Дарт стал покрытым ранами и шрамами серомордым стариком.

За шесть месяцев до выхода фильма компания Лукаса провела маркетинговое исследование и убедилась, что использование слова «мечь» в названии, скорее всего, негативно повлияет на восприятие картины зрителями. Поклонники недоумевали, с какой стати джедай, по определению ревнитель высоких идеалов, будет кому бы то ни было мстить. Кроме того, определенную часть аудитории слово «мечь» наводило на мысль о том, что фильм окажется еще более мрачным, чем предыдущий. В результа-





Домашнее видео

ДРУГИЕ ОБЗОРЫ ВЫ НАЙДЕТЕ В ЖУРНАЛЕ «TOTAL DVD»

ВОССТАНИЕ ПЛАНЕТЫ ОБЕЗЬЯН

Ученый Уилл Родман (Франко) проводит испытания нового препарата, стимулирующего клетки мозга, — если у него все получится, люди смогут победить болезнь Альцгеймера. Пока, правда, препарат вводят лишь обезьянам, одна из которых демонстрирует удивительный прогресс. Но в день демонстрации ее возможностей инвесторам шимпанзе вырывается из клетки, и охраннику приходится ее убить. Как выясняется позже, она была беременна, и Уилл забирает ее детеныша себе в обход всех процедур. А уже дома обнаруживает, что малыш унаследовал от матери невероятные умственные способности — и чем старше он становится, тем чаще задумывается о месте обезьян в этом мире.

Несмотря на то что цикл «Планета обезьян» на данный момент насчитывает уже семь полнометражных картин и ТВ-сериал, его популярность не совсем очевидна. Да, первый фильм, снятый Франклином Шафнером в далеком 1968 году, был хорош, а его финальное откровение многие считают одной из самых эффектных концовок в истории кино, но продолжения получались одно другого слабее, да и ремейк Тима Бертона общую тенденцию не переломил. Таким образом, идея приквела, частично основанного на четвертом фильме оригинального цикла, «Завоевание планеты обезьян» (там тоже главным героем был разумный шимпанзе Цезарь, но события развивались по совсем другому сценарию), была не самой очевидной, но тем не менее сыграла



на отлично — фильм заработал в мировом прокате почти полмиллиарда долларов и был в целом тепло встречен критиками. В целом, но не без оговорок. Так, главный герой здесь, по сути, всего один — Цезарь (мастерски отыгранный Энди Серкисом), а персонажи-люди прорисованы еще условнее, чем в каком-нибудь «Пункте назначения». Кроме того, картина страдает от того, что можно назвать «эффектом пролога» — когда авторы не знают, стоит ли выкладывать сразу все карты на стол, и периодически подливают в сюжет «воды», чтобы оставить что-нибудь интересное на возможные сиквелы. То есть фильм более-менее резво катит по рельсам, пока действие крутится вокруг Цезаря, и чуть ли не намертво стопорится, когда наше внимание переключают на Уилла и его проблемы. Ну что ж, зато в эмоциональности и зрелищности «Восстанию» не откажешь (обезьяны, конечно, явно нарисованы на компьютере, но так здорово анимированы, что с какого-то момента это просто перестаешь замечать), а учитывая, что в «Фоксе» уже дали добро на сиквел, такой подход вполне оправдан — ведь в продолжении, как ни крути, придется резко менять тон. Там уже не будет места сантиментам и жалостливым глазкам — на войне как на войне.

ДИСК

Изображение контрастное, глубокое и столь детальное, что «спецэффектность» обезьян бросается в глаза еще сильнее, чем в кинотеатре. Цвета теплые и очень приятные глазу. Звук насыщенный и прекрасно сбалансированный даже в русском дубляже в обычном DTS, что уж тут говорить об оригинальном треке в DTS-HD! Бас прекрасно артикулирован, объем подерживается почти постоянно. Бонусов масса, и все они переведены субтитрами — включая оба комментария! **СИ**



ДИСК

ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ, BD50

ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК: DTS русский (дубл., 768 Kбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DTS итальянский, DD 5.1 чешский/венгерский/украинский

СУБТИТРЫ: рус/англ/другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 900 рублей

ФИЛЬМ

RISE OF THE PLANET OF THE APES

2011, 105 минут

РЕЖИССЕР: Руперт Уайатт

В РОЛЯХ: Джеймс Франко, Энди Серкис, Фрида Гинто, Брайан Кокс, Джон Литгоу, Том Фелтон

БОНУСЫ

Два аудиокomentarия, Фильмы о съемках (8, 8, 10, 9, 9 минут), Удаленные сцены (12 минут), Энциклопедия обезьян (23 минуты), Разбор сцены (2 минуты), Галереи, Трейлеры

ВЕРДИКТ

Один из лучших блокбастеров прошлого года в абсолютно безупречном издании.

ФИЛЬМ

ВИДЕО

ЗВУК

БОНУСЫ

ИТОГ

7

9

9

8

8



КОНАН-ВАРВАР

Отца маленького Конана и всю его деревню уничтожил злобный завоеватель Халлар Зим (Лэнг) — он забрал последнюю часть древней маски, которая дает ее обладателю гигантскую силу, и оставил Конана умирать в горящей кузнице отца. Но мальчик выжил и со временем превратился в могучего воина, одержимого жадной мести...

Первые двадцать минут фильма, пока идет пролог с маленьким Конаном, кажется, что у Маркуса Ниспела все получилось — да, здесь нет потустороннего мистицизма оригинальной картины Джона Милиуса, но это жесткий, бескомпромиссный, по-настоящему крутой фэнтези-боевик, в котором нет ничего лишнего. Увы, надолго запала у авторов не хватает, и когда экранный Конан взрослеет, фильм постепенно превращается в наитипичнейший «летний» голливудский блокбастер, отличающийся от какого-нибудь «Принца Персии» только зашкаливающим уровнем насилия и обилием обнаженных девушек в кадре. Основная проблема, как это часто бывает, в сценарии, который, как кажется, писался для видеоигры — пошли туда, нашли то, погрозили по пути пару десятков безымянных статистов, победили мини-босса, повторять несколько раз. Персонажи одномерные, связи и конфликты между ними простейшие, диалоги



варьируются между «Ты убил моего отца, готовься умереть» и «Он убил моего отца, пусть готовится умереть» (в зависимости от того, с кем Конан беседует в данный момент), так что неудивительно, что уже к середине «Конан» начинает утомлять. Но, справедливости ради, досматривается фильм без особого труда — все-таки спецэффекты тут отменные, экшн весьма смачный и изобретательный, а из Джейсона Момоа получился очень даже брутальный Конан. Глядишь, в будущем губернатором Калифорнии станет.

ДИСК

Более-менее заметные проблемы у трансфера появляются только в темных сценах или

эпизодах с песчаной бурей, например, экран покрывается мелким «зерном», картинка становится плоской. Но большей частью придираться не к чему — изображение детальное, яркое и глубокое безо всякого 3D. Есть, правда, небольшой бронзовато-выцветший оттенок, но, скорее всего, таким фильм хотел видеть режиссер. Английская звуковая дорожка объемна и выразительна, здорово прописан бас, но русский дубляж все-таки стягивает действие ближе к центру — придется снизить общую оценку. Дополнения взяты с ЕРК к фильму — с них даже не удалены «служебные» заставки, и они остались без перевода. **СИ**



ДИСК

ПАРАДИЗ ВИДЕО, BD50

ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК: DTS-HD MA 5.1 русский (дубл.), Dolby TrueHD русский (дубл.), DD 2.0 русский

(дубл., 192 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский

СУБТИТРЫ: рус

СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 500 рублей

ФИЛЬМ

CONAN THE BARBARIAN

2011, 113 минут

РЕЖИССЕР: Маркус Ниспел

В РОЛЯХ: Джейсон Момоа, Стивен Лэнг,

Рэйчел Николс, Роуз Макгоуэн, Саид

Тагмауи

БОНУСЫ

Репортаж со съемок (19 минут),

Интервью с создателями (37 минут)

ВЕРДИКТ

Фильм крутой, но слишком бесхитростный, а издание недоработано по части бонусов.

ФИЛЬМ

ВИДЕО

ЗВУК

БОНУСЫ

ИТОГ

6

8

8

3

6



Hardware

NEWS



INTEL SANDY BRIDGE-E НАКОНЕЦ-ТО ПРИБЫЛ! INTEL ВДОХНУЛА НОВУЮ ЖИЗНЬ В HIGH-END-СЕКТОР. ВМЕСТЕ С ПРОЦЕССОРАМИ ДЕБЮТИРОВАЛ И ЧИПSET INTEL X79 EXPRESS.

Дебютными процессорами стали шестиядерные Intel Core i7-3960X и Intel Core i7-3930K. Чуть позже мы увидим и четырехъядерную модель. Новинки производятся по 32-нм техпроцессу и насчитывают 2.27 млрд транзисторов. Все это привело к тому, что размер ядра стал рекордно большим для настольных процессоров – 20.8x20.9 мм (435 мм²), это больше, чем у большинства графических процессоров. Частоты, объем кэш-памяти третьего уровня составляют 3.3/3.2 ГГц и 15/12 Мбайт соответственно. В режиме Max Turbo скорость увеличивается до 3.9/3.8 ГГц. Уровень тепловыделения обоих CPU равен 130 Вт. Традиционно для процессоров с приставкой «X» и «K», все ядра разблокированы. Процессоры оснащены 40 линиями PCIe 3.0 и поддерживают четырехканальную память DDR3-1600. И никакой встроенной графики. Соответственно, нет и поддержки QuickSync. Но невелика потеря, учитывая мощность ядер и архитектуры в целом.

Новые процессоры отныне поставляются без системы охлаждения. Опционально можно приобрести штатный кулер за \$20 или CBO по цене в районе \$100. Стоимость Intel Core i7-3960X и Intel Core i7-3930K составляет \$990/\$555.



ТРАДИЦИОННО С ВЫХОДОМ НОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ ASUS ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЕ МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ. НА ЭТОТ РАЗ КОМПАНИЯ ПРЕДСТАВИЛА ПЛАТУ P9X79 WS С ПОДДЕРЖКОЙ МНОГОЧИПОВЫХ ГРАФИЧЕСКИХ КОНФИГУРАЦИЙ.

ASUS P9X79 WS основана на новеньком чипсете Intel X79 Express, который разработан под новейшие процессоры Intel Sandy Bridge-E с разъемом LGA2011. Вследствие наличия четырехканального контроллера памяти есть аж 8 слотов под память, что дает возможность установки до 64 Гбайт ОЗУ с частотой до 2400 МГц (OC). Под PEG выделено сразу 36 линий, 32 из которых разделяются между двумя или четырьмя разъемами PCIe x16 версии 3.0. Меж тем есть еще пара PCIe 3.0 x16, которым выделено по четыре линии. Это дает возможность спокойно собрать NVIDIA 4-Way SLI или там AMD 4-Way CrossFireX. На задней панели кроме пары LAN-портов нашлось место паре USB 3.0 и восьми USB 2.0, при этом совсем забыли про eSATA, но вспомнили про FireWire, который куда менее востребован в наши времена. Дискровая подсистема включает четыре SATA 3.0 и столько же SATA II. USB BIOS Flashback позволяет быстро и просто обновить BIOS, даже при отсутствии процессора или оперативной памяти.

Форм-фактор ASUS P9X79 WS необычный, CEB (305x267 мм). Обойдется плата в кругленькую сумму €330.

НОВОЕ ДЫХАНИЕ
SANDY BRIDGE-E – КОРОЛЬ HIGH-END

МОЩНАЯ ПЛАТФОРМА
ASUS P9X79 WS – НОВАЯ ПЛАТА НА INTEL X79

БЕСШУМНЫЕ И ХЛАДНОКРОВНЫЕ

RAZER ПРЕДСТАВИЛА МЕХАНИЧЕСКИЕ КЛАВИАТУРЫ

МЕХАНИЧЕСКИЕ КЛАВИАТУРЫ ЧАСТО АССОЦИИРУЮТСЯ С ХАРАКТЕРНЫМ ШУМОМ, КОТОРЫЙ, ВПРОЧЕМ, МНОГИМ ОЧЕНЬ ДАЖЕ ПРИЯТЕН, НО НЕ ВСЕГДА. RAZER ЗАПУСТИЛА БЕСШУМНЫЕ ВЕРСИИ МЕХАНИЧЕСКИХ КЛАВИАТУР – RAZER BLACKWIDOW И RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE.

В обеих клавиатурах Stealth Edition отныне отклик более тихий, а для нажатия нужно прикладывать меньше усилий (не более 45 г). Клавиатуры снабжены защитой от случайных нажатий, позволяющей нажимать до шести клавиш одновременно в любом месте клавиатуры. Новинки получили обновленную матово-черную отделку. Остается напомнить, что обе модели снабжены макроклавишами и возможностью записи этих самых макросов на лету. Раскладка стандартная. Ultimate-версию отличает наличие подсветки клавиш с пятью уровнями яркости, USB-порт и аудиоразъемы. Частота опроса в обоих случаях составляет 1000 Гц, а время отклика 1 мс. В арсенале клавиатур есть возможность записи до десяти программных профилей и доступ к медиа-клавишам. Во время игры можно отключить клавишу Windows. Размер клавиатур равен 475x171x30 мм, а вес 1.4 и 1.5 кг для стандартной и Ultimate-версии.

Ожидаемая стоимость Razer BlackWidow Ultimate 5900 руб., тогда как для базовой «клав» ценник составит 3350 рублей.



КРИСТАЛЛЬНЫЙ ЗВУК

EDIFIER R2500 – АКТИВНАЯ АКУСТИКА 2.0

EDIFIER ПРОДОЛЖАЕТ РАСШИРЯТЬ СВОЙ МОДЕЛЬНЫЙ РЯД. НА ЭТОТ РАЗ РУКИ У ИНЖЕНЕРОВ КОМПАНИИ ДОБРАЛИСЬ ДО АУДИОСИСТЕМЫ КЛАССА 2.0 – EDIFIER R2500.

Edifier R2500 – мощная акустика, состоящая из пары двухполосных сателлитов. 5.75-дюймовый динамик и 1-дюймовый твиттер обеспечивают мощность в 25 Вт на каждую колонку, корпус которых выполнен из MDF-материала. При этом каждая колонка оснащена индивидуальным усилителем. Динамики магнитно экранированы, соотношение сигнал/шум 85 дБа, уровень искажений равен менее 0.05%, а диапазон воспроизводимых частот равен 20-20000 Гц. Для подключения в наличии есть двойной RCA-вход.

Особенностью набора является USB-порт и разъем под карты памяти формата SD. Более того, есть еще и FM-тюнер на пару с AUX-входом для подключения внешних источников звука. С помощью кнопок можно менять громкость и управлять воспроизведением аудио.

Размеры Edifier R2500 составляют 191x318x284 мм, а вес 11 кг.

И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ

АНОНС ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГИ WEXLER.BOOK T7005



ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

РУЛЬ STEELSERIES SIMRACEWAY SRW-S1

STEELSERIES ОБЪЕДИНИЛА УСИЛИЯ С КОМПАНИЕЙ IGNITE GAME, КОТОРАЯ ОТМЕТИЛАСЬ ВЫПУСКОМ СВЕРХРЕАЛИСТИЧНОГО СИМУЛЯТОРА SIMRACEWAY, И ОНИ ПРЕДСТАВИЛИ РУЛЬ SIMRACEWAY SRW-S1. ОН ПОЛУЧИЛСЯ НАСТОЛЬКО ПРОДВИНУТЫМ, ЧТО МАЛО НЕ ПОКАЖЕТСЯ ДАЖЕ САМОМУ ПРОДВИНУТОМУ ФАНАТУ ЖАНРА.

SRW-S1 – компактный контроллер, совмещающий игровой руль с компактностью и удобством геймпада. В руль интегрирован датчик движения, функции тормоза и газа реализованы с помощью патентованной системы подрулевых лепестков. На руле расположено, ни много ни мало, более 20 кнопок и регуляторов, а также две эргономичные прорезиненные вставки. При этом не придется настраивать руль каждый раз, достаточно просто подключить его к компьютеру – и никаких драйверов.

Руль поддерживает любые симуляторы, включая iRacing, F1 2011, GTR, Live for Speed, не говоря уж про Need For Speed и Test Drive. Теперь вы сможете на ходу менять настройки тормозов, коробки передач, регулировать параметры вроде ABS, Traction Control и прочее, единственный момент: не все игры поддерживают столь глубокие настройки.

Simraceway SRW-S1 Steering Wheel доступен по цене \$120.



ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ РЕТРО

ИГРОВОЙ ГАДЖЕТ RITMIX RZX-50

ДЛЯ ФАНАТОВ РЕТРО-КОНСОЛЕЙ КОМПАНИЯ RITMIX ВЫПУСТИЛА ГАДЖЕТ RZX-50 С ПОДДЕРЖКОЙ ЭМУЛЯТОРОВ КЛАССИЧЕСКИХ ПЛАТФОРМ.

Ritmix RZX-50 облачена в солидный корпус и оснащена цветным 4.3-дюймовым дисплеем с разрешением 480x272 пикселей. Устройство основано на системе с открытым кодом DINGUX и изначально поставляется с одиннадцатью эмуляторами. RZX-50 оснащена G-сенсором, который в некоторых играх заменяет крестовину. В память уже записано 30 игр в формате ROM-файлов от GBA (все – производства Ritmix), а также shareware-версия Quake. В комьюнити фанатов ретро-игр можно найти и новые продукты «под старину», созданные любителями. Разумеется, если у вас есть оригинальный картридж для 8/16-битных платформ, то вы можете загрузить его ROM-копию на RZX-50. Кроме того RZX-50 оснащен аудио- и видеоплеером, FM-приемником, диктофоном. Есть функция чтения книг, «переваривающая» даже PDF и DOC. Под программы выделено 4 Гбайт, есть разъем под microSD и пара встроенных динамиков. Размеры и вес составляют 182x80x15 мм, 192 г.

Стоимость Ritmix RZX-50 – порядка 3500 руб.



ХОРОШО ВСЕМ ЗНАКОМАЯ КОМПАНИЯ WEXLER РАДА ПРЕДСТАВИТЬ ОЧЕРЕДНУЮ «КНИЖИЦУ» ПОД НАЗВАНИЕМ WEXLER.BOOK T7005. ОСНОВОЙ «ФИШКОЙ» ГАДЖЕТА ЯВЛЯЕТСЯ СЕНСОРНЫЙ TFT-ЭКРАН С ДИАГОНАЛЬЮ 7" И LED-ПОДСВЕТКОЙ.

Устройство оснащено встроенной памятью объемом 8 Гбайт, но в случае чего при помощи разъема MicroSD никто не помешает задействовать флеш-карту объемом до 32 Гбайт. Учитывая, что перед нами электронная книга на базе цветного экрана, можно предположить, что WEXLER.BOOK T7005 обладает еще и богатыми мультимедийными возможностями.

Так и есть. Девайс без проблем пережевывает видео форматов WMV, RM, AVI, RMVB, 3GP, FLV, MP4, MPEG, MKV, а также воспроизводит аудиофайлы расширения MP3, WMA, FLAC, AAC. Для полной картины приведем список поддерживаемых изображений: JPEG, BMP, GIF.

Важный факт! Помимо популярных форматов ANSI, TXT, PDF, HTML, FB2, PDB, EPUB, DJVU эта «книжка» может обрабатывать файлы расширения DOC, созданные на ПК в офисном пакете Microsoft Office. Они открываются на электронном устройстве без дополнительной обработки.

Еще одной фишкой WEXLER.BOOK T7005 является наличие ТВ-выхода, а значит пользователи смогут подключить гаджет прямо к телевизору посредством входящего в комплект кабеля.

Наконец, встроенный G-сенсор позволит одним легким движением руки менять положение экрана.

Поставки WEXLER.BOOK T7005 уже начались. Ориентировочная розничная цена – 3 990 руб.





Эксперты своего дела

ЛИНЕЙКА ГЕЙМЕРСКИХ
КОМПЬЮТЕРОВ MICROXPERS

САДЯСЬ ЗА КОМПЬЮТЕР, РЕДКО ЗАДУМЫВАЕШЬСЯ, КТО И КОГДА ЕГО СОБИРАЛ. ОТ НЕГО ЛИШЬ ТРЕБУЕТСЯ СТАБИЛЬНОСТЬ В РАБОТЕ И ДОСТАТОЧНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ. ДОСТУПНОСТЬ КОМПЬЮТЕРОВ ТАКОВА, ЧТО ПРИОБРЕСТИ ЕГО СТАЛО НЕ СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ ЗАЙТИ В ПАРИКМАХЕРСКУЮ, А ДОСТАТОЧНАЯ ИГРОВАЯ МОЩЬ ВСТРЕЧАЕТСЯ ДАЖЕ В БЮДЖЕТНЫХ СИСТЕМНИКАХ. СЕГОДНЯ МЫ РАССМОТРИМ ГОТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ СО ЗНАКОМ КАЧЕСТВА MICROXPERS.



MICROXPERS «GAMEARENA GA14-13»

Данный компьютер создан быть универсальным, так как позиционируется для домашней эксплуатации. Его владельцы однозначно захотят выходить в Интернет, смотреть фильмы, слушать музыку, работать с документами и, конечно, играть. Все, что нужно для реализации поставленных задач, у MicroXperts «GameArena GA14-13» имеется: производительный четырехъядерный процессор, 4 Гбайт оперативной памяти, мощная видеокарта. В качестве главного бойца за качественную игровую картинку установлена карта NVIDIA GeForce GTX 550 Ti от компании MSI. Собственный гигабайт видеопамати будет хорошим подспорьем при больших разрешениях или подключении пары мониторов, благо имеются два DVI. Кроме того, специальная система охлаждения, которая немногим больше стандартной, хорошо охлаждает GPU и гораздо тише работает.

Все это смонтировано в компактной и недорогой материнской плате ASUS P8H61-M на базе набора логики Intel H61 Express. Материнка позволит расширить возможности компьютера впоследствии, а для начала и этих элементов вполне хватит. Хранить все данные предлагается на диске производства Seagate. Впоследствии можно установить еще пару жестких дисков с интерфейсом SATA. Так как Blu-Ray не получил массового распространения, как DVD, то производитель вполне логично установил мультимедийный DVD-привод. Что позволило не завышать стоимость компьютера. Вся эта начинка прячется в глянцевом корпусе Yeong Yang 5708 BK, в котором уже установлен кардридер.

info

Процессор: Intel Core i5-2400, 3.1 ГГц
Материнская плата: ASUS P8H61-M LE
Оперативная память: DDR3 2x 2 Гбайт PC3-10666 1333MHz DIMM Kingston
Жесткий диск: 500 Гбайт
Видеокарта: MSI N550GTX-TI CYCLONE II 1GD5/OC, 1024 Мбайт
Привод: DVD±RW/CD/RW Sony Optiarc AD-5280S(-0B)
Корпус: Yeong Yang 5708 BK, MiddleTower, ATX в корпус предустановлен мультимедийный кардридер
БП: ATX 500W FSP, APFC, вентилятор 120 мм, ATX-500PNR



MICROXPERTS «GAMEARENA GA14-17»

Используя одинаковые корпуса, компания MicroXperts создает очень интересные варианты с различным содержанием. На этот раз нам предложен вполне себе геймерский компьютер, за которым можно провести не один час, наслаждаясь любимыми PC-играми. Основой компьютера стал популярный процессор Intel Core i5-2500K с разблокированным множителем. А это значит, что впоследствии его можно неплохо разогнать. Башенный кулер Thermaltake Contac 29 BP отлично справится с охлаждением даже разогнанного CPU.

За FPS в играх отвечает видеокарта MSI N560GTX-TI Twin Frozr II/OC с увеличенными тепловыми трубками, что способствует лучшему отводу тепла от чипа.

На материнской плате производства ASUS уже установлена пара модулей памяти по 2 Гбайт, но вы можете добавить еще пару планок, если имеющихся 4 Гбайт станет вдруг мало. Хранить всю коллекцию фильмов и игр вы можете на жестком диске Seagate Barracuda емкостью 1 Тбайт. Интерфейс SATA III позволит использовать всю возможную скорость диска. Если очень захочется, то можете насладиться всей пропускной способностью шины SATA III, прикупив SSD диск, благо цена их постепенно снижается, а скорость передачи данных приближается к максимальной скорости интерфейса. Приятно, что на той же плате имеется пара выходов USB 3.0, который становится все популярнее. Корпус, как и прежде, оснащен мультимедийным кардридером, а в качестве оптического привода выбран пишущий DVD от компании SONY.

info

Процессор: Intel Core i5-2500K, 3,3 ГГц
Материнская плата: ASUS P8P67
Оперативная память: DDR3 2x 2 Гбайт PC3-10666 1333MHz DIMM Kingston
Жесткий диск: 1Тбайт
Видеокарта: MSI N560GTX-TI Twin Frozr II/OC, 1024 Мбайт
Привод: DVD±RW+CD/RW Sony Optiarc AD-5280S(-OB)
Корпус: Yeong Yang 5708 BK, MiddleTower, ATX в корпус предустановлен мультимедийный кардридер
БП: ATX 500W FSP, APFC, вентилятор 120 мм, ATX-500PNR



MICROXPERTS «GAMEARENA GA15-10»

Этот компьютер без толики сомнения можно назвать геймерским! Он точно готов к испытаниям играми, причем в мультимедийных режимах. Начнем с того, что основой MicroXperts «GameArena GA15-10» служит процессор семейства Sandy Bridge – Intel Core i7-2600K. Весь шарм этого CPU заключается не только в высокой производительности и частоте в 3,4 ГГц, но и в том, что он обладает разблокированным множителем. Записываемся в кружок оверклокеров! Башенный кулер Thermaltake Contac 29 BP имеет некоторый запас по теплоотводу, а за счет большого вентилятора шума при работе будет не так уж много.

Несмотря на крутой процессор и большой объем памяти, все же главным элементом MicroXperts «GameArena GA15-10» является видеокарта MSI N570GTX Twin Frozr III PE/OC с 1280 Мбайт видеопамью. Улучшенная система охлаждения пригодится при многочасовом времяпрепровождении в играх, а поддержка DirectX 11 порадует любителей последних хитов PC-индустрии. Останется только приобрести монитор с поддержкой частоты 120 Гц и 3D-очки, как сразу можно погружаться в трехмерные игры и фильмы при помощи технологии NVIDIA 3D Vision.

Корпус от компании Cooler Master достаточно просторен, а установленные на выдув вентиляторы фирмы Titan снизят температуру внутри металлического кейса. Обеспечивать питание всю систему будет блок питания ESP-600-14G-P мощностью 600 Ватт и 14-см вентилятором, поэтому шума его работы вы не услышите.

info

Процессор: Intel Core i7-2600K, 3,4 ГГц
Материнская плата: ASUS P8P67
Оперативная память: DDR3 2x 4 Гбайт
Жесткий диск: 1 Тбайт
Видеокарта: MSI N570GTX Twin Frozr III PE/OC, 1280 Мбайт
Привод: DVD±RW+CD/RW Sony Optiarc AD-5280S(-OB), SATA
Корпус: Cooler Master 335 Elite, black, черный, MiddleTower, ATX
БП: ATX 600W ETG ESP-600-14G-P, Active PFC, вентилятор 140 мм



MICROXPERTS «GAMEARENA GA16-10 CROSSFIRE»

Давненько нам не встречались недорогие игровые системы с парой видеокарт на борту. Компания MicroXperts сумела собрать достаточно доступный и очень производительный компьютер. Сердцем системы является процессор Intel Core i5-2500K, который можно разогнать, как и все процессоры Intel с литерой «К» в названии. Вся система собрана на базе материнской платы ASUS P8P67 EVO, которая обладает достаточным потенциалом даже после установки пары графических адаптеров. Вдобавок к этому, компьютер оснащен 8 Гбайт оперативной памяти, и еще два слота DIMM на плате пустуют. Понимая, что для быстрых игр нужен сбалансированный мощный компьютер, в котором без скоростных накопителей никак, производитель установил SSD OCZ Vertex 2 емкостью 60 Гбайт. Этого должно хватить на установку системы и нескольких игр, ну а офисный пакет, массу приложений и мультимедийную библиотеку можно хранить на терабайтном жестком диске от Seagate.

Наконец, переходим к самому главному – паре видеокарт MSI R6850 CYCLONE 1GD5 PE/OC, работающих в массиве AMD CrossFireX. В таком режиме они способны «перемолоть» даже самые сложные игровые сцены, с максимальными настройками графики на нескольких мониторах сразу.

Даже с учетом модифицированной системы охлаждения, которая работает эффективнее штатной турбины, производитель компьютера счел нужным поставить вентилятор на выдув. И недаром: пусть будет немного шумнее, но «климату» в блоке это точно не повредит. Все «железо» собрано в небольшом корпусе Cooler Master 335 Elite. А питает комплектующие блок на 750 Ватт Cooler Master GX RS750-ACAA.

info

Процессор: Intel Core i5-2500K, 3.3 ГГц
Материнская плата: ASUS P8P67 EVO
Оперативная память: DDR3 2x 4 Гбайт PC3-10666 1333MHz DIMM Kingston
Жесткий диск: OCZ Vertex 2, 60 Гбайт + Seagate Barracuda, 1 Тбайт
Видеокарта: 2x MSI R6850 CYCLONE 1GD5 PE/OC, 1024 Мбайт
Привод: DVD±RW+CD/RW Sony Optiarc AD-5280S(-0B)
Корпус: Cooler Master 335 Elite, black, черный, MiddleTower, ATX
БП: ATX 750W Cooler Master GX RS750-ACAA, Active PFC, вентилятор 120 мм



MICROXPERTS «GAMEARENA GA16-10 SLI»

Компьютер MicroXperts «GameArena GA16-10 SLI» создан не только для геймеров, но и энтузиастов (их еще называют «техноманьяками»). Сложно сказать, что этот компьютер не сможет «перемолоть», так как «железо» подобрано достаточно серьезное: процессор семейства Intel Sandy Bridge с разблокированным множителем для любителей поэкспериментировать, 8 Гбайт оперативной памяти для того, чтобы можно было отключить файл подкачки и забыть про свопинг на диск, твердотельный накопитель OCZ Vertex 2 на 60 Гбайт, чтобы установить все самые важные данные, которые впоследствии можно будет извлечь за доли секунды и сократить загрузку системы с минут до секунд. Наконец, дуэт видеоадаптеров от славной NVIDIA в исполнении MSI- MSI N550GTX-TI CYCLONE II 1GD5/OC. Измененная система охлаждения не выбрасывает теплый воздух наружу, зато достойно охлаждает пламенное «сердце» видеоадаптера.

Помимо игровых красот, которые будут гарантированы поддержкой Direct X11 и возможностью подключения нескольких мониторов с невероятным разрешением, надо подумать и о функциональности. Материнская плата наделена современными интерфейсами, будь то USB 3.0 или SATA 3.0.

Чтобы прокормить всех энергетических «вампиров» в системном блоке, производитель установил «кормушку» Cooler Master GX RS750-ACAA мощностью 750 Вт, так что даже остался запас и имеется неплохая возможность апгрейда через несколько лет. Если вы за это время, конечно, не забудете про это слово.

info

Процессор: Intel Core i5 2500K, 3.3 ГГц
Материнская плата: ASUS P8P67 EVO
Оперативная память: DDR3 2x 4 Гбайт PC3-10666 1333MHz DIMM Kingston
Жесткий диск: OCZ Vertex 2, 60 Гбайт + Seagate Barracuda, 1 Тбайт
Видеокарта: 2x MSI N550GTX-TI CYCLONE II 1GD5/OC, 1024 Мбайт
Привод: DVD±RW+CD/RW Sony Optiarc AD-5280S(-0B)
Корпус: Cooler Master 335 Elite, black, черный, MiddleTower, ATX
БП: ATX 750W Cooler Master GX RS750-ACAA, Active PFC, вентилятор 120 мм



MICROXPERTS «GAMEARENA GA17-10 CROSSFIRE»

Инженеры компании подумали и решили: когда нет необходимости гнаться за сокращением секунд загрузки игры, можно эти средства потратить на увеличение производительности графики. Подумали-подумали и собрали мощную графическую игровую станцию MicroXperts «GameArena GA17-10 Crossfire». За основу был взят привычный комплект из платы ASUS P8P67 EVO, процессора Intel Core i5-2500K и 8 Гбайт памяти DDR3-1333. Добавьте к этому диск на 1 Тбайт от Seagate с поддержкой интерфейса SATA 3.0 и получите уже привычную для компьютеров MicroXperts платформу. Сэкономив на SSD, инженеры MicroXperts добавили еще один акселератор – MSI R6870-2PM2D1GD5/OC. Такая конфигурация позволит подключить несколько мониторов и без сомнения выставить ползунки настройки графики в играх на максимум. Подключить мониторы можно целой россыпью интерфейсов: DVI, HDMI и даже mini DisplayPort.

Для установки этих самых игр, просмотра фильмов и записи болванок пригодится мультимедийный DVD-привод. Скрывается все это добро в корпусе Cooler Master 335 Elite, а отвечает за питание блок питания мощностью 750 честных ватт – ATX 750W Cooler Master GX RS750-ACAA.

Такая горячая конфигурация не может обойтись без достойного охлаждения, поэтому производитель оснастил процессор башенным кулером Thermalright Contac 29 BP, а на выдув из корпуса установили 92-мм вентилятор Titan TFD-9225GT12Z, который вращается с частотой 1200 об/мин и не создает лишнего шума.

info

Процессор: Intel Core i5-2500K, 3.3 ГГц
 Материнская плата: ASUS P8P67 EVO
 Оперативная память: DDR3 2x 4 Гбайт PC3-10666 1333MHz DIMM Kingston
 Жесткий диск: 1 Тбайт
 Видеокарта: 2x MSI R6870-2PM2D1GD5/OC, 1024 Гбайт
 Привод: DVD±RW+CD/RW Sony Optiarc AD-5280S(-OB)
 Корпус: Cooler Master 335 Elite, black, черный, MiddleTower, ATX
 БП: ATX 750W Cooler Master GX RS750-ACAA, Active PFC, вентилятор 120 мм



MICROXPERTS «GAMEARENA GA17-10 SLI»

Напоследок мы рассмотрим еще одну хардкорную геймерскую конфигурацию, которая запросто может занять место под столом или на столе истинного ценителя PC-игр. За основу был взят уже известный нам комплект из материнской платы ASUS P8P67 EVO и процессора семейства Intel Sandy Bridge. Процессор по старинке довольно просто разогнать, благодаря разблокированному множителю. Также MicroXperts «GameArena GA17-10 SLI» оснащен 8 Гбайт DDR3-памяти. За хранение данных отвечает терабайтник от Seagate. Наконец, в качестве исходника для тандема видеокарт выбран адаптер MSI N560GTX-M2D1GD5. Занимает он совсем немного места благодаря миниатюрной печатной плате и компактной системе охлаждения. Есть и минус такой системы – все тепло рассеивается внутри блока, но с этим призван справиться дополнительный корпусный вентилятор, работающий на выдув. Но важно, что такой тандем видеокарт может переварить любые 3D-запросы и предоставить качественную графику в любой современной игре.

В MicroXperts осталось «накрыть» все это черным, компактным и красивым системным блоком от Cooler Master, и геймерский десктоп готов! Мощный, сбалансированный и достаточно тихий. В будущем никто не помешает вам увеличить объем ОЗУ и установить еще один HDD. А может даже и SSD. Благо их стоимость стремительно падает.

info

Процессор: Intel Core i5-2500K, 3.3 ГГц
 Материнская плата: ASUS P8P67 EVO
 Оперативная память: 2x 4 Гбайт PC3-10666 1333MHz DIMM Kingston
 Жесткий диск: 1 Тбайт
 Видеокарта: 2x MSI N560GTX-M2D1GD5, 1024 Мбайт
 Привод: DVD±RW+CD/RW Sony Optiarc AD-5280S(-OB)
 Корпус: Cooler Master 335 Elite, black, черный, MiddleTower, ATX
 БП: ATX 750W Cooler Master GX RS750-ACAA, Active PFC, вентилятор 120 мм



«Уши» без проводов

ТЕСТИРОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ
ГАРНИТУРЫ SPEEDLINK METIS WIRELESS
STEREO HEADSET (SL-8765-SBK)



Все-таки, кто бы что ни говорил, но беспроводная гарнитура – величайшее изобретение человечества. Мы снова в этом убедились после тестирования новинки SpeedLink METIS Wireless Stereo Headset.

ВНЕШНИЙ ВИД

Итак, рассмотрим гарнитуру. Перед нами конструкция с наушниками накладного типа, которые крепятся на смягченной поролоновой «подушкой» оголовье. Чуть выше места соединения дуги с наушниками находятся «удлинители». Чтобы обнаружить их, достаточно аккуратно потянуть каждый из наушников вниз. Так что отрегулировать размер можно под любую голову.

На круглых амбушюрах среднего диаметра уютно расположились поролоновые «пончики», делая прикосновение к ушам достаточно мягким и приятным. На правом наушнике примостились все элементы управления: кнопки «on/off», «link», световой индикатор и регуляторы громкости. Если одеть гарнитуру и обхватить правое «ухо» правой же рукой, то большой палец окажется аккурат на кнопке включения, а указательный и средний – на качели громкости. Слева же расположен микрофон, который полностью повторяет контуры гарнитуры. Досадно только, что перемещается микрофон лишь в двухмерной плоскости – вверх и вниз. И, к сожалению, производители не предусмотрели кнопку отключения микрофона, поэтому в некоторых ситуациях придется следить за языком, чтобы ненароком не болтнуть чего лишнего.

Внешние накладки на наушники серебристые, а сама гарнитура черная. Она достаточно компактна, а вес ее составляет всего лишь 130 граммов. Сначала, когда одеваешь гарнитуру, она кажется немного жестковатой, но это ощущение быстро проходит, однако, уши после долгого использования краснеют и немного побаливают. В общем, это дело привычки.

РАБОТА

Подключение гарнитуры проходит безболезненно и практически моментально. Вставляем USB-адаптер в свободный порт, ждем пару секунд, пока система сама установит драйвер, переводим переключатель на гарнитуре в положение «on» – все готово! Во время поиска индикатор мигает зеленым огоньком, в рабочем состоянии горит непрерывно. Если же поставить устройство на зарядку, то индикатор станет красным. Кстати, заряжается гарнитура тоже через USB-порт компьютера с помощью кабеля, который идет в комплекте. Емкость аккумулятора 300 мАч, что хватает почти на 8 часов работы, а заряжается он за 3 часа.

Сказать, что сигнал крепкий, к сожалению, не получится. Достаточно случайно задеть «уши» или начать поправлять их, как тут же музыка или собеседник начинают «икать». О заявленной производителем дальности сигнала в 8 метров мечтать не приходится – звук начал прерываться уже в соседней комнате. Конечно, эта цифра указывает на соединение в зоне прямой видимости, но все равно досадно, что «картонные» стены делают сигнал таким хлипким.

Если в течение трех минут нет сигнала, то гарнитура отключается, дабы сэкономить заряд аккумулятора. Это удобно для тех, у кого есть привычка внезапно забывать о существовании наушников и не выключать их при этом. Даже если ты вспомнишь о них лишь на следующий день, они все равно будут полны «сил и энергии». Кстати, выводить устройство из «сна» легко – достаточно коснуться клавиши увеличения громкости.

Качество звука весьма сносное, наушники воспроизводят полный спектр частот. А вот частотный диапазон микрофона мог бы быть не таким широким, помимо голоса будет слышна целая «радуга» посторонних звуков. **СИ**

info

Частота ресивера: 2.4 ГГц

Аккумуляторы: Li-Ion, 300 мАч (время работы до 8 часов)

Радиус действия: до 8 метров

Время зарядки: 3 часа

Вес: 130 г

Наушники:

Импеданс наушников: 32 Ом

Чувствительность наушников: 101 ± 3 dB

Воспроизводимый диапазон частот наушников: 20-20000 Гц

Микрофон:

Импеданс микрофона: ≤ 2200 Ом

Воспроизводимый диапазон частот микрофона: 50-20000 Гц

цена: N/A

+

легкость и компактность,
быстрота подключения

-

слабый сигнал

Выводы

Гарнитура Speedlink METIS Wireless Stereo Headset (SL-8765-SBK) показала себя как настоящий «хорошист» – вроде все знает и умеет, но до «пятерки» чуть-чуть не дотягивает. Мягкие амбушюры, легкая конструкция соседствуют с не очень хорошей эргономикой, достаточно хорошее качество звука – с неидеальным сигналом, а широкий диапазон воспроизводимых частот – с излишней «всеядностью» микрофона.



SPEEDLINK Strike FX-6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ДЕВАЙСЫ, ТАКИЕ КАК, НАПРИМЕР, ГЕЙМПАДЫ, УЖЕ ДАВНО НЕ ВЫЗЫВАЮТ ВОСТОРГОВ ПО ПОВОДУ СВОЕЙ НОВИЗНЫ. ОНИ СТАЛИ ОБЫДЕННОСТЬЮ. НО В ЭТОМ НЕТ НИЧЕГО ПЛОХОГО, ВЕДЬ У ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ НАКОПИЛСЯ БОЛЬШОЙ ОПЫТ В ИХ РАЗРАБОТКЕ И ПРОИЗВОДСТВЕ, ТАК ЧТО ТЕПЕРЬ ОНИ МОГУТ НЕ ПЫТАТЬСЯ ИЗОБРЕСТИ ЧТО-ТО РЕВОЛЮЦИОННОЕ, А СПОКОЙНО ШЛИФОВАТЬ КЛАССИЧЕСКИЕ УСТРОЙСТВА, ДОВОДЯ ИХ ДО ПРАКТИЧЕСКИ ИДЕАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ.



Геймпады для приставок продвинулись дальше своих аналогов для ПК по той простой причине, что клавиатуру и мышь к приставке особо не подключишь, а если и подключишь, то толку от нее будет не слишком много. Поэтому сегодня мы решили посмотреть на геймпад SPEEDLINK Strike FX-6, предназначенный для SONY PS3, но подключаемый к ней с помощью Bluetooth. Уже одна эта «уловка» делает SPEEDLINK Strike FX-6 весьма выделяющимся из ряда подобных устройств.

КЛАССИКА НАВСЕГДА

Внешний вид геймпада SPEEDLINK Strike FX-6 можно и нужно назвать классическим. Это просто-напросто эталонный экстерьер геймпада. Множество кнопок, расположенные, кажется, везде, где только можно, джойстики, подсветка... Если быть более точным, то SPEEDLINK Strike FX-6 оснащен 16 кнопками и двумя мини-джойстиками. Даже самому продвинутому геймеру этого количества должно хватить для полного контроля в игре. Особенно если учесть, что только внушительной цифрой все не ограничивается, а присутствует и масса приятных нюансов. Например, так называемые турбокнопки, чувствительны к нажатиям, что дает возможность еще точнее управлять своим виртуальным протеем, а сам геймпад имеет виброотдачу, которая делает происходящее на экране еще реальнее, имитируя, скажем, отдачу от выстрела и другие подобные эффекты. Наконец, SPEEDLINK Strike FX-6 просто приятно держать в руках, благодаря его продуманной конструкции, а также специальным вставкам, предотвращающим скольжение геймпада в ладонях. Таким же материалом покрыта и верхняя часть обоих мини-джойстиков, так что в продуманности девайса можно не сомневаться. Правда, на наш взгляд, с компактностью разработчики все-таки переборщили – SPEEDLINK Strike FX-6 явно рассчитан на ладони подростка, а не взрослого человека, в них он кажется очень маленьким, присутствует легкое неудобство.

ДОЛОЙ ПРОВОДА!

Как уже говорилось выше, SPEEDLINK Strike FX-6 является беспроводным Bluetooth-геймпадом. Это дает нам легкую настройку и надежную связь в радиусе десяти метров от приставки, а также отсутствие проводов, которые, как правило, неудобны, портят внешний вид комнаты, мешаются под ногами и вечно путаются. Разумеется, беспроводной SPEEDLINK Strike FX-6 лишен всех этих недостатков. Единственный провод в комплекте поставки – это провод USB, необходимый для подзарядки устройства. После ее осуществления производитель обещает нам до 12 часов работы. И производитель нас не обманывает.

Чуть не забыли рассказать про встроенный гироскоп и акселерометр, наличие которых, несомненно, увеличивает ощущения в игре. **СИ**

info

Тип: беспроводный геймпад для Sony PS3
Количество кнопок: 16 + 2 миниджойстика
Технология связи: Bluetooth
Радиус действия: до 10 м
Время работы: до 12 ч

цена: **1000 руб.**

+	-
эргономичный	после долгой рубки ладони
беспроводной	начинают потеть
функциональный	

Выводы

В общем, устройство очень продуманно и удобно. Этот геймпад позволяет добиться неплохого уровня контроля и управляемости в любых играх, непрерывная продолжительность которых может быть достаточно большой. При этом руки не устают совершенно. Следовательно, с эргономикой у SPEEDLINK все в порядке.



Танки грязи не боятся

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВОГО НОУТБУКА
MSI GE620DX-274 (T-34 LIMITED EDITION)



Вот у нас как говорят: геймерский ноутбук видно издалека. Поэтому, когда к нам в тестовую лабораторию Константин Говорун принес MSI GE620DX-274, то протестировать его выстроилась целая очередь. Уже очень интересной показалась новинка. Чуть забежав вперед, скажем, что еще и оказалась. Итак, пристегиваемся. За Родину! За Сталина!

ЧТО СНАРУЖИ?

Пожалуй, начнем с внешнего вида нашего «танка». Тридцатьчетверка весьма стильна. Корпус хоть и пластиковый, но весьма правдоподобно имитирует металлический. Клавиатура полноразмерная, то есть включает в себя и цифровые клавиши. Красным выделены буквы WASD, особо популярные «сами знаете для чего». Над клавиатурой приютились кнопки быстрого запуска, а под ней – клавиша отключения тачпада. С переднего торца компьютерного T-34 на нас смотрят 7 синих огоньков – индикаторов состояния всяких полезных вещей, например, «вафли», «голубого зуба» или включенного режима Caps Lock. 15.6-дюймовый экран широкоформатный. Несмотря на не очень высокое разрешение дисплея, картинка выглядит хорошо, бросаются в глаза сочность и насыщенность цвета. HD веб-камера позволяет снимать видео в формате 720p со скоростью 30 кадров в секунду. На левом боку «тридцать четвертого» разместились вход для микрофона, аудио-выход, HDMI и два порта USB 3.0, а справа – LAN, VGA, «крышка» DVD-привода и один USB старенькой второй ревизии. В общем, ноутбук оснащен на полную катушку и готов к боевым действиям!

А ЧТО ВНУТРИ?

Начинка у MSI GE620DX-274 подобна мощному танку, основной «изюминкой» ее является дискретная видеокарта NVIDIA GeForce GT 555M – главное оружие, поддерживающее DirectX 11 и позволяющее играть на высоких настройках практически во все современные PC-игры. Двухъядер-

ный «двигатель» с четырьмя потоками Intel Core i5-2410M – «железка» не экстраординарная, но весьма достойная. 4 Гбайт «мощности» тоже уже давно в порядке вещей, но возможность установки дополнительной планки определенно радует. Ноутбук снабжен встроенным микрофоном и аж 4 рупорами, для портативного устройства звучание похвальное, с «яркими» и нижними, и высокими частотами. Как заверяет производитель, к этому приложила руку и фирменная «фица» от MSI – система «окружающего» звука THX TruStudio Pro.

Стоит отметить, что к нам попала особая модель из ограниченной серии с боевым названием T-34, в комплекте с которой идет премиум-доступ к игре World Of Tanks.

ИСПЫТАТЕЛЬНЫЙ ПОЛИГОН

Общую работоспособность тридцатьчетверки мы проверяли бенчмарком PCMark Vantage. Производительность процессора и памяти выявляли с помощью Super Pi и wPrime: оба заставляли ноутбук вычислять количество знаков (1 и 32 миллиона соответственно) после запятой числа «Пи», только первый задействовал лишь 1 поток процессора, а второй – все четыре. А самое интересное – графическую подсистему – мы испытывали игрой «Call of Duty: Black Ops» и тестами Resident Evil5, Heaven Dragon 2.5, Lost Planet 2, в которых высчитывали количество кадров в секунду (FPS), а также бенчмарком 3DMark'03. Все тесты проводились в игровом режиме Eco и с принудительно выбранной дискретной видеокартой. Время автономной работы нам указала программа Battery Eater Pro в режиме «классический» с включенным Wi-Fi. **СИ**

info

Иллюминатор: 15.6" LED, HD 1366x768 (Glare Type)

Двигатель: Intel Core i5-2410M, 2.3 ГГц

Мощность: DDR3 1333 МГц, 1x 4Гбайт

Основное оружие: NVIDIA GeForce GT 555M, 2Гб

Боезапас: WD 500 Гбайт, 5400 об/мин

Модуль установки координат и целей:

PIONEER DVD Super Multi

Связь со штабом: Ethernet 10/100/1000 Мбит/с, Bluetooth, Wi-Fi 802.11 b/g/n

Дополнительное вооружение: 1x USB 2.0, 2x USB 3.0, VGA, HDMI, вход микрофонный, выход аудио/наушники, RJ-45, кард-ридер SD(XC/HC)/MMC/MS(PRO)/xD

Прошивка: Windows 7 Домашняя

расширенная, 64-разрядная

Габариты: 383x249.5x32.3 мм

Вес: 2.4 кг

цена: 30 000 рублей

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ:

PCMark Vantage: 6405 баллов

Super Pi (1m): 14.363 c

wPrime (32m): 18.627 c

Resident Evil5 (DirectX 10): 60.2 FPS

Heaven 2.5 (DirectX 10): 28.5 FPS

Lost Planet 2 (DirectX 9): 26.2 FPS

3DMark'03: 26235 баллов

Call of Duty: Black Ops: 63.670 FPS

Время автономной работы: 75 минут

+

-

поддержка большинства современных игр на высоких настройках
хорошая аудиосистема

Выводы

В общем, лэптоп MSI GE620DX-274 (T-34 Limited Edition) вполне оправдывает звание игрового ноутбука: достаточно сильное сочетание «видеокарта + аудиосистема» позволит насладиться атмосферой практически любого виртуального мира. Причем в большинстве игр настройки без проблем можно выставить на максимум. Да и цена для современного геймера находится в пределах разумного.



Стильная лаконичность

ТЕСТИРОВАНИЕ ПЛЕЕРА COWON iAUDIO 10



Плеер COWON iAUDIO 10, который мы сегодня тестируем, родом из далекой от нас (как в территориальном, так и в культурном плане) Южной Кореи. Даже при беглом осмотре становится понятно, что перед нами устройство не попсово-западное и не кричаще-китайское. Нет этой псевдостильности, основанной на ярких цветных упаковках и зеркальных материалах. Поэтому на наш взгляд, избалованный красочными рекламными опусами, он кажется немного странным и утрированно лаконичным.

ВНЕШНОСТЬ

Непривычно доставать устройство из обычной картонной коробки экологичного древесного «цвета». Корпус плеера сделан из матового пластика, экран и панель управления цельные – за счет этого гаджет смотрится весьма стильно и презентабельно. Сенсорные клавиши, распознающие скроллинг, во время работы подсвечиваются. Наушники, которые идут в комплекте, придется заменить сразу, пожалуй, это судьба большинства вкладышей, которые поставляются с гаджетами «по-умолчанию».

При включении попадаем в основное меню, открывающее доступ сразу ко всем возможностям плеера, так что бродить по лабиринту папок и подпапок не придется. Вот только смущает, что при выбранном русском языке системы главное меню на английском. В отдельном окне «Color Therapy» можно выбрать одну из 10 цветовых тем или соз-

дать свою из 20 цветов фона и 10 типов шрифта. Из полезных «примочек» можно выделить диктофон, календарь, будильник, таймер автовыключения и возможность сохранять до 10 плейлистов. Эквалайзер с 39 режимами, 4 из которых можно отрегулировать вручную, придется по нраву тем, кто любит «поманьячить» с настройками звучания.

Досадно, что плеер не поддерживает карты памяти и что сенсорная у гаджета только панель управления, а не весь экран. Кабель подключения к компьютеру имеет свой специфический форм-фактор, а не привычный для нас, живущих в эпоху универсализации, mini- или micro-USB.

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

Проверим работоспособность COWON iAUDIO 10, начнем с аудио. Все заявленные форматы плеер открывает адекватно: легко и без затормаживания. В целом, звук хороший, только слегка «хромают» высокие частоты. Перематывать можно как вперед, так и назад, причем не надо делать это, затаив дыхание и боясь случайно переключить на следующую песню, как это бывает на многих других плеерах. Интерфейс при воспроизведении выглядит интересно: фоном служит обесцвеченная обложка альбома, в центре ее же миниатюра, но уже цветная, под ней – название трека, автора и альбома, также указано оставшееся время звучания песни в секундах.

С видео ситуация схожая, жаль только, что у нас никак не хотели открываться WMV-файлы.

Теперь о радио. К сожалению, поддержки RDS нет, впрочем, как и возможности вбивать названия станций самостоятельно. Зато можно записывать любимую радиопередачу и использовать эквалайзер. Короткий список поддерживаемых текстовых и графических форматов не дает забыть, что в руках у нас, в первую очередь, плеер, а не супермультимедийный гаджет. **СИ**

info

Дисплей: 3", ЖК TFT, 240x400, 262K цветов
Встроенная память: 4 Гб
Форматы аудио: MP3, WMA, WAV, OGG, FLAC, APE
Форматы видео: AVI, ASF, WMV
Текстовые форматы: TXT
Форматы изображений: JPG
Диапазон воспроизводимых частот: 20 Гц-20000 Гц
Радио: 87.5-108 МГц
Интерфейсы: 3.5 мм (мини-джек), USB 2.0

Аккумулятор: Литий-полимерный
Время работы: 38 часов (аудио), 6.5 часов (видео)
Время зарядки: 2 часа
Вес: 73 г
Габариты: 54x114x12.6 мм

цена: **3700*** руб.

*цена за 4 Гб

+	-
удобный интерфейс аудиопроигрывателя, стильный внешний вид до 38 часов проигрывания аудио	нет поддержки карт памяти

Выводы

Если вам нужен просто хороший плеер, который без проблем воспроизводит аудио, если вам нравится простота и лаконичность дизайнера и не смущает ограниченность объема внутренней памяти, если вы постоянно копаетесь в настройках звука и жить не можете без хорошего эквалайзера, то COWON iAUDIO 10 – устройство точно для вас. А вот если вы ищете медиаустройство «все-в-одном», то лучше остановить свой выбор на менее «узкопрофильном» гаджете.



WEXLER.BOOK E7001

ПЯТЬ КНОПОК НА ПЕРЕДНЕЙ ПАНЕЛИ – РОВНО СТОЛЬКО, КАК ПОСЧИТАЛИ СОЗДАТЕЛИ WEXLER E7001B, НЕОБХОДИМО, ЧТОБЫ ПРОДУБЛИРОВАТЬ САМЫЕ ВАЖНЫЕ ФУНКЦИИ СЕНСОРНОГО ЭКРАНА, КОТОРЫМ ОСНАЩЕН ЭТОТ РИДЕР. ТЕХНОЛОГИЯ E-INK ПОЗВОЛЯЕТ ЗНАЧИТЕЛЬНО УВЕЛИЧИТЬ СРОК, НА КОТОРЫЙ ХВАТАЕТ ОДНОЙ ПОДЗАРЯДКИ УСТРОЙСТВА, ДА И ГЛАЗАМ ПРИЯТНО – МЕНЬШЕ УСТАЮТ, ЧЕМ ОТ TFT-ЭКРАНОВ. И РАЗМЕР УДОБНЫЙ: ДРУГИХ ЧИТАЛОК НА 7 ДЮЙМОВ НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ НЕТ.



Ридер сделан добротно – задняя крышка из металла, люфтов нет, кнопки легко нажимаются. Единственный спорный момент в конструкции – то, как оформлена кнопка power. С одной стороны, понятно, почему для нее выбрали небольшой размер и практически «втопили» в корпус: надежная защита от случайных включений. С другой – такую нажимать сложнее, особенно если руки большие. Приятная увесистость девайса – в основном, заслуга обложки, которая идет в комплекте. Крепление не на пластиковых клипсах, как, например, в Rocketbook – книгу удерживают на месте три скобы (сверху, снизу и справа). Вставляя ридер в обложку, не боишься ничего сломать: во-первых, он легко укладывается на отведенное для него место, во-вторых, скобы сделаны из металла. Сохранности внешнего вида устройства они ничуть не повредят – поцарапать корпус нереально.

Все книги складываются в одну директорию. Сенсорное управление – отличное подспорье, когда нужно быстро выбрать файл. Ридер поддерживает папки, в том числе и с вложениями. Также можно заливать на него книги прямо в архивах – сам моментально распакует, когда файл потребуется. Устройство понимает все популярные «читальные» форматы – в том числе .fb2 и .djvu. Для комфорта пользователя предусмотрено все: и размер шрифта можно менять по вкусу (предусмотрено пять градаций), и система закладок есть, и быстрый переход к нужной странице. А при повторном выборе произведений (например, через history – там отображаются все недавно открытые файлы) тут же услужливо высказывает опция «возобновить чтение с последней отображенной страницы».

WEXLER.BOOK E7001 – самый настоящий многостаночник: и картинки даст просмотреть (.jpg, .jpeg, .gif, .bmp, .png), и аудиоплеером оснащен и даже мини-игры предложит. Чтобы знакомство с прелестями электронных книг можно было начать моментально, в комплекте с устройством идет роман Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и два продолжения, а также набор купонов на получение бесплатных книг или книг со скидкой.

К WEXLER.BOOK E7001 есть смысл приглядеться тем, кому нравятся сенсорные экраны, но при этом не хочется отказываться от E-ink. Вдобавок, новинка идет в комплекте с неплохой обложкой, что очень удобно и ценно. **СИ**

SENGOKU BASARA 3

Фотограф: Ангелина Гончарова

слева

ХАНБЕЙ ТАКЕНАКА

Косплер: Аликс Альберти

Любимые игры: Sengoku Basara, Soul Calibur

Кем сделан костюм: самостоятельно

справа

КЕЙДЗИ МАЭДА

Косплер: Кито

Любимые игры: American McGee's Alice, Braid, Heroes

Кем сделан костюм: Аликс Альберти

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA SATCH 'EM ALL!



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Фотограф: Алина Качерова (Arwenphoto)

слева

ЗАК ФЭЙР

Косплеер: Aoki-Lifestream (Алексей Кочетков)

Любимые игры: Metal Gear Solid: Peace Walker, Final Fantasy, Devil May Cry

Кем сделан костюм: самостоятельно

справа

**АЙРИС
ГЕЙНСБОРО**

Косплеер: Копее-Lifestream (Наталья Фирсакова)

Любимые игры: Devil May Cry 3, Soul Calibur, Kingdom Hearts: Birth by Sleep

Кем сделан костюм: самостоятельно



BIOSHOCK INFINITE

Фотограф: Э. Сатановский

ЭЛИЗАБЕТ

Косплеер: Ormell

Любимые игры: HMM 3, Dead Space, L2

Кем сделан костюм: самостоятельно



ALICE: MADNESS RETURNS

Фотограф: Майя Ларина

АЛИСА ЛИДДЕЛЛ

Косплеер: Оданго

Любимые игры: FF VIII,

Alice: Madness Returns

Кем сделан костюм:

самостоятельно



ФЕВРАЛЬ

2

ЧЕТВЕРГ

Crusader Kings II



Windows

Metal Gear Solid
HD Collection

PS3, Xbox 360



Inversion



Windows, PS3, Xbox 360

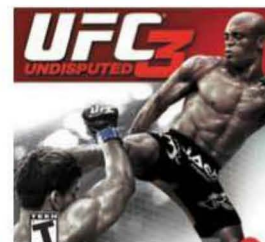


ФЕВРАЛЬ

14

ВТОРНИК

UFC Undisputed 3



PS3, Xbox 360

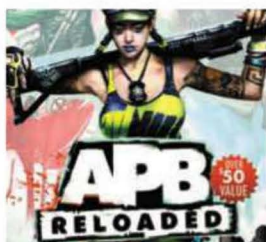


ФЕВРАЛЬ

3

ПЯТНИЦА

APB Reloaded



Windows



Soul Calibur V



PS3, Xbox 360

Kingdoms of Amalur:
Reckoning

Windows, PS3, Xbox 360



ФЕВРАЛЬ

17

ПЯТНИЦА

Binary Domain



PS3, Xbox 360



ФЕВРАЛЬ

10

ПЯТНИЦА

Final Fantasy XIII-2



PS3, Xbox 360



Catherine



PS3, Xbox 360



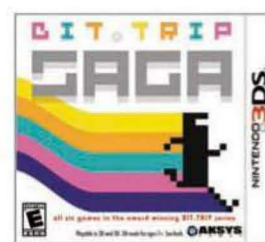
The Darkness II



Windows, PS3, Xbox 360

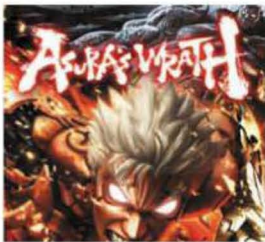



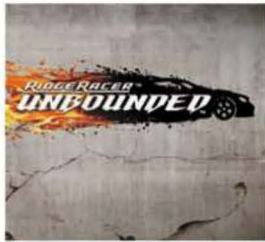






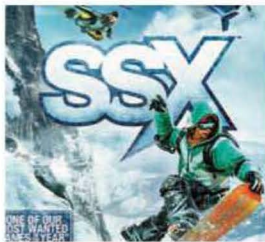




Bit.Trip Saga



Wii, 3DS



<p>ФЕВРАЛЬ</p> <p>24</p> <p>ПЯТНИЦА</p> <p>Asura's Wrath</p>  <p>Windows, PS3, Xbox 360</p> 	<p>The Last Story</p>  <p>Wii</p> 	<p>МАРТ</p> <p>2</p> <p>ПЯТНИЦА</p> <p>Ridge Racer Unbounded</p>  <p>PS3, Xbox 360</p>	<p>МАРТ</p> <p>9</p> <p>ПЯТНИЦА</p> <p>Mass Effect 3</p>  <p>Windows, PS3, Xbox 360</p> 
<p>ФЕВРАЛЬ</p> <p>29</p> <p>СРЕДА</p> <p>Syndicate</p>  <p>Windows, PS3, Xbox 360</p> 	<p>Tekken 3D Prime Edition</p>  <p>3DS</p> 	<p>МАРТ</p> <p>2</p> <p>ПЯТНИЦА</p> <p>SSX</p>  <p>PS3, Xbox 360</p>	<p>МАРТ</p> <p>9</p> <p>ПЯТНИЦА</p> <p>Street Fighter X Tekken</p>  <p>Windows, PS3, Xbox 360, PSV</p> 

Релизы

**ВО ЧТО ИГРАТЬ
С ФЕВРАЛЯ ПО МАРТ**

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

ЗАНУДНЫЙ FAQ

С АРТЁМ ШОРОХОВЫМ

? Что такое Gears of War Operation Liberty? Не то аддон, не то новая игра...

Это любительский эпизод, а вернее – небольшой, но ладный однопользовательский моддерский уровень, созданный левел-дизайнером из Техаса Мэттом Бредди для PC-версии Gears of War. Полное название (можете просто вбить его в поиск YouTube, например): Gears of War PC Operation Liberty: Chapter 1 – Embry Station; как из него видно, у Мэтта большие планы на продолжение начатой кампании. Необходимые файлы и инструкции по установке можно найти на сайте создателя – www.mattbraddy.com. Добавлю, что это не единственный мод подобного толка, и если вам интересна данная тема, нелишним будет подписаться на соответствующие темы официальных форумов Epic Games (<http://forums.epicgames.com>) и парочку сообществ, в числе которых есть и русскоязычные.

? Маленькой дочке очень нравится старая Duck Hunt, но на Wii нет полноценного римейка. Какие игры посоветуете?

Действительно, Duck Hunt как таковой для Wii нет. Зато есть немало новых «игр для светового пистолета» – в том числе и Chicken Riot, лайтган-тир про забавных куриц, больше десяти лет назад начавшийся на ПК с популярных немецких мини-игр Moorhuhn (сейчас их насчитывается уже более трех десятков). Кстати, приобщиться к играм сериала Moorhuhn можно при помощи обычного браузера – на англоязычном офсайте по адресу www.moorhuhn.com (вкладка Play Online). Помимо Chicken Riot можете попробовать «настоящую» охотничью игру Remington Great American bird Hunt – если только ее «реалистичная»

стилистика не станет препятствием. Если же не закидываться на утках и поискать игру, в которой можно просто весело пострелять «в экран», вам, возможно, подойдет Arcade Shooting Gallery – предельно детская и мультяшная.

? У Sony есть уценённые переиздания хитовых игр, у Microsoft, вроде, тоже. А у Nintendo есть что-то подобное, или только у нас в России первая Super Mario Galaxy стоит столько же, сколько и вторая?

И впрямь, у каждого современного (и не только современного) платформо-держателя есть особый бюджетный лейбл по продаже удешевленных версий хитовых игр прошлых лет: Greatest Hits и Platinum у PlayStation, Platinum Hits и Xbox Classics у Microsoft Xbox. Аналогичная линейка Nintendo Wii называется Nintendo Selects (ранее – Player's Choice), а диски под этим лейблом продаются в США и Европе по рекомендованной цене \$19.99 и £19.99 GBP соответственно. К сожалению, Wii-линейку пока составляют лишь девять игр – по восемь для каждого региона: Европе достались WarioWare Smooth Moves, США – Mario Super Sluggers. (Для сравнения: GameCube-наименований



было девяносто шесть, а с европейскими эксклюзивами – и вовсе сто три.) Первая Super Mario Galaxy, конечно же, есть в обоих списках. А вот в списке третьем – российском – ее, как ни прискорбно, пока нет. Наша линейка (она, кстати, называется «Избранное от Nintendo») предлагает всего-навсего четыре игры: Wii Sports, WarioWare: Smooth Moves, Mario Strikers Charged Football и Animal Crossing: Let's Go to the City. Мы надеемся, что в будущем список будет пополняться, внимательно следите за ним на официальном русском сайте



по адресу www.nintendo.ru/NOE/ru_RU/systems/nintendo_selects_32867.html.

Что касается цены, большинство интернет-магазинов (в том числе и российские) продают именно удешевленные версии упомянутых игр, просто не все указывают слова «Nintendo Selects» в описании товара.

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте! Письмами strana@gameland.ru. Твитами @stranaigr. SMS'ками 8-926-878-24-59. Отвечаем с удовольствием!





TO BE CONTINUED